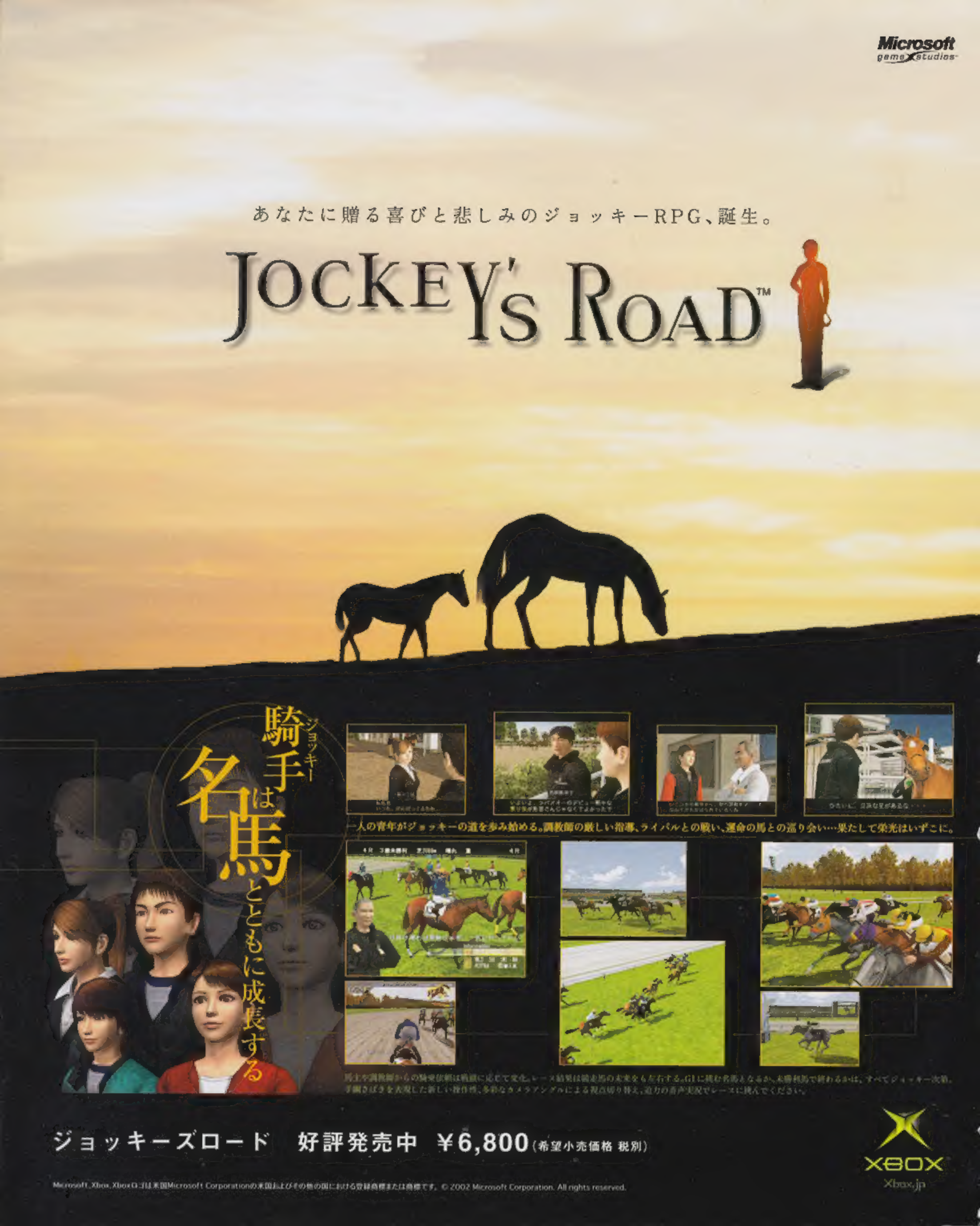

XboxLive/アーケード基板Chihiro/DOAXビーチバレー下敷レイファン&ティナ
ファミ通
Xbox
専門情報誌
XBOX
FAMITSU-Xbox
Xbox
2002 DEC.
12月号
定価 590 Yen
攻略X
鉄騎/ジョッキーズロード
マキシマムチェイス/真・三國無双2
WWE RAW/Brave knight
特別企画
2大キーマンの日本戦略
Xboxの父が語る昔と今
セガアーケード基板Chihiro登場
XboxLive徹底解剖
海外ゲームマニアクス
緊急速報
●ナムコ国内開発!!
ブレイクダウン
スパイダーマン
大戦略VII for Xbox
トライアングル・アゲイン2
ブリンクス・ザ・タイムスイーパー
DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
パンツァードラグーン オルタ
ファミ通.com
GAME BREAK
紅の海Crimson Sea/真・女神転生 NINE
峠R/格闘超人/ガンダム レッドシフト
デッド トゥ ライツ/ドリホー
O・TO・GI・御伽・/テネレッツァ
機甲兵団J・PHOENIX+
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3
エンジェリック・コンサート
マズルフラッシュ/式神の城EVOLUTION
イノセントティアーズ ほか
5号連続企画特別付録
特製 下敷
DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
レイファン&ティナ


たたかうひとへ。
Team NINJA
DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH VOLLEYBALL


まかせたぜ、ブリンクス！


BLiNX
THE TIME SWEEPER
ブリンクス・ザ・タイムスイーパー
名前：ブリンクス
仕事：タイムスイーパー
特技：タイムコントロール
12月12日発売!!
Xbox専用ソフト ブリンクス・ザ・タイムスイーパー xbox.jp/blinx
Microsoft, Xbox, Xboxロゴは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。 © 2002 Microsoft Corporation. All right reserved.
遊びは、美学だ。
XBOX
http://Xbox.jp



Microsoft game studios
あなたに贈る喜びと悲しみのジョッキーRPG、誕生。
JOCKEY'S ROAD™
騎手(ジョッキー)は名馬とともに成長する
一人の青年がジョッキーの道を歩み始める。調教師の厳しい指導、ライバルとの戦い、運命の馬との巡り会い…果たして栄光はいずこに。
ジョッキーズロード 好評発売中 ¥6,800(希望小売価格 税別)
Microsoft、Xbox、Xboxロゴは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。© 2002 Microsoft Corporation. All rights reserved.
XBOX
Xbox.jp



COVER
「ブリンクス・ザ・タイムスイーパー」
©2002 Microsoft Corporation. All rights reserved
デザイン：山本和幸

ファミ通Xbox

12月号

CONTENTS

緊急速報

特別企画

X SPECIAL

攻略X

OTHERS

GAME INDEX

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　Tel03・5433・7850（営業局）

ファミ通Xboxホームページアドレス▶http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

SPECIAL ブランドイメージCMに新キャンペーン！ Xboxの年末戦略は!?

9月21～22日に開催された東京ゲームショウ2002（以下TGS）で明らかになった、Xboxの年末ソフト戦略。その豊富なラインナップはXboxの明るい未来を感じさせるに十分な内容だった。だからこそというべきか、今度は年末のプロモーション展開に大きな期待が集まるところだ。この勝負のときに向けて、マイクロソフトはどのような戦略を用意しているのだろうか？

そこで今回は販売戦略のキーパーソンともいうべき、マーケティング本部の泉水敬氏と、パートナーリレーション本部の林真佐人氏を直撃した。ちなみに、Xbox事業本部は、この9月に組織改変されたばかり。マーケティング本部はプロモーションや宣伝などを担当し、パートナーリレーション本部はサードパーティーの取りまとめや営業関連を担当するという、ふたつの柱となっている。「大浦常務の助さん・角さん」（泉水氏）というおふたりが思い描く、Xboxの年末戦略に肉薄する。

年末の販売目標は50万台を越えること

――TGSは見どころが盛りだくさんで、まさに「Xboxの逆襲が始まった！」ということをアピールするに足る内容でしたが……。

泉水　TGSが年1回になって、我々がアピールできる唯一の機会になったので、できるだけたくさんの情報をお届けしたい、という思いはありましたね。一方で、以前からずっと、林のほうでサードパーティーさんとのやりとりをしていて、「タイトルを増やそう」という努力をしていたのですが、その成果がようやくTGSで出てきたのではないかと思います。

林　今回のTGSに関しては、「できるだけクオリティーの高いゲームを揃えて、ユーザーの方に体験していただきたい」という至上目標がありました。Xbox Liveについても、効果的に展示するということで、あのコックピットを企画したんです。ふつうに出展しても、TGSのざわめきの中ではボイスチャットは体験できないですからね。



←ディズニーランドのアトラクションのように、来場者にワクワクしてもらいたいというコンセプトが成功の要因だった、今回のTGS。とくにXbox Liveが体験できるコックピットは大人気だった。

泉水　期間中はデザインがかっこいいということもあり、多くのマスコミに取り上げられました。

林　アメリカの本社から、「来年のE3で使わせてくれないか？」という要望が来ているくらいなんです（笑）。

――では、肝心の年末商戦ですが、Xboxではどのような戦略を予定しているのですか？

泉水　ご存じのとおり、年末年始はゲーム業界にとって大きな勝負どころです。しかも、Xboxにとっては初めての年末商戦ということもあり、その重要度はいっそう増すことになると思います。その勝負どころに対して、我々は大きなプロモーションプランを立てています。

――年末のタイトルが充実しているだけに期待も集まりますが……。

泉水　今回年末のプロモーションに向けて、我々は一般消費者に対して事前に調査を行ったのですが、その結果を見ると、"Xbox"というものをまだまだ知らない方が多かった。また、「名前は知っている」と答えていただいた方でも、具体的にどんなことができるゲーム機か、ということを知っている人はほとんどいなかったのです。そういう意味では、いままでの我々は、"Xboxが自分たちにどのような体験をさせてくれるのか？"ということを、消費者にうまく伝えられなかった反省があります。

林　そこでこの年末は、なるべく多くの人たちにXboxのよさ、あるいはXboxの提供する世界をきちんと理解していただいたうえで、実際に店頭などでXboxを体験してもらおうというふうに考えています。

――具体的にはどのようなプランを考えているのですか？

泉水　まずは、Xboxの認知を高めるために、10月末からXboxのブランドCMを放送します。そこで、浅野忠信さんや松雪泰子さんといった人気俳優を起用することで、Xboxのイメージアップにつなげていきたいと考えているんです。そして、年末タイトルの発売日が近づいてきたら、徐々にゲームそのもののCMにシフトしていく予定です。

――いままで春、夏とキャンペーンがありましたが、年末は？

林　もちろん用意しています。タイ



泉水 敬 氏
執行役員
Xbox事業本部
マーケティング本部
本部長

林 真佐人 氏
執行役員
Xbox事業本部
パートナーリレーション本部
本部長

トルが出る時期に合わせて、お買い得感を得ていただけるような、あるパッケージを用意しようかなと考えています。

――あるパッケージですか?

林　はい（笑）。具体的には11月以降の正式発表をお待ちいただきたいのですが、「Xboxもそろそろタイトルが充実してきたし、ハードが欲しいけどどうしようかな?」といった、購入を迷っているユーザーの方への、背中をひと押しするきっかけになると信じています。



――ズバリ、この年末の目標販売台数を教えてください。

林　今年2月22日の本体の発売からすでに8ヵ月。その間に販売した台数と同程度を、年末商戦での短期間での販売目標にしています。つまり累計50万台以上ですね。

Xbox Liveは第二の発売日 Xboxは新たな展開を見せる

――来年1月16日に、Xbox Liveのサービスインが控えていますが。

泉水　ある意味で、年末商戦がピークとしてあるのですが、もちろんXboxはそこで終わりというわけではありません（笑）。年末で確かに、"Xbox LiveのないXbox"はひとつの締めの段階を迎えるわけですが、来年からは"Xbox LiveのあるXbox"としての新展開を見せるわけです。

林　Xbox Liveの開始は、ある意味で第二のハードの発売日という位置付けでいます。

――タイトルも続々登場する予定?

林　もちろんです。来年以降もタイトルはつぎつぎと予定しています。まだ具体的にお話できる段階にはないのですが、なかにはかなりのビッグタイトルも含まれていますよ。

サードパーティーさんにはXbox Liveには期待していただいているようで、今後相当数のタイトルがXbox Live対応になると思います。Xbox Live対応タイトルに関しては、MMORPGのような大掛かりなものはもとより、わりと簡単に対戦できるゲームもたくさん予定しています。実際のところ、いままでのオフラインのゲームに通信対戦の機能をつけただけでも、ゲーム性はがらりと変わるわけです。現状18歳～35歳の男性というのがXboxのメインユーザーなわけですが、たとえば彼らが仕事を終えて、家に帰って複数で対戦を楽しもうとしても、現実的には実現不可能なわけです。ところが、Xbox Liveなら、気軽に対戦相手を見つけることができるんです。しかも世界中から。

泉水　来年以降もタイトルはたくさんありますし、サードパーティーさんとの協力体制もバッチリですので、年末は心置きなくXboxを購入していただければ、と思います（笑）。

購入を迷っている方の、背中を一押しするキャンペーンを予定しています

Xbox年末へ向けての動向

●9月21～22日	東京ゲームショウ2002開催（幕張メッセ） 新タイトル多数発表
●9月24～25日	欧州マイクロソフト・プレス向け発表会X02開催（スペイン） 米国マイクロソフト・英国開発会社レア社を買収
●10月5日	東京・丸の内に期間限定でXbox Caféオープン
●10月10日	東京・秋葉原にアソビットシティオープン。Xboxコーナーがお目見え
●10月末	XboxブランドCM放送開始
●11月末	年末キャンペーン開始
●'03年1月16日	Xbox Liveサービス開始
●'03年2月22日	Xbox 日本発売1周年

年末戦略検証❶ 年末のキャンペーンはどうなる?

年末に準備されているという、Xboxのキャンペーンはいったいどのような内容になるのか?　ちなみに過去2回行われたキャンペーン（ハード発売同時期＆夏）は、ハードやソフトを購入すると豪華賞品が当たるというものだったのだが、残念ながらその認知度の低さもあって、大きな成果をあげたとは言い難かった。少なくともこの年末は、それ以上のキャンペーンを期待したいところだが……。そこでヒントになるのが、インタビュー中の林氏による「あるパッケージを用意しています」という言葉。パッケージということなら、今年の年末の北米でのキャンペーンがスゴイ!　なんとXbox本体とDVD再生キットを同時に購入すると30ドルがキャッシュバックされるうえ（つまり実質DVD再生キットはタダということ）、さらに本体にはセガの2本のゲーム「JSRF ジェットセットラジオフューチャー」および「segaGT 2002」が同梱されてくるというのだ。日本でのパッケージというと、ゲームソフトもしくはDVD再生キットを想像してしまうが……。いずれにせよ、北米以上のキャンペーンを期待したい。

➡DVD再生キットが同梱されるなんてことになればファンにとってはうれしいのだが……。



年末戦略検証❷ ブランドCM 美しく遊べ!?

Xboxのさらなる普及にとってポイントとなる年末商戦。そのカギを握る存在ともいうべきブランドCMがこの10月末からブラウン管に流れ始めた。Xboxのブランドイメージを高める目的で制作されたCMは、"美しく遊べ"とのキャッチコピーのもと、浅野忠信、村上淳、松岡俊介の出演する"三輪車篇"と、松雪泰子の出演する"パイ投げ篇"の2パターンを用意。大の大人が遊びに打ち興じるさまがユーモラスに描かれている。

「今回のCMでは、"遊びは美学だ"、とのコンセプトのもと、Xboxのブランドイメージを確立する目的で制作しました。見れば見るほど味の出る、不思議なCMに仕上がったのではないでしょうか。これにより、一般の方にもよりXboxを認知していただければ……と考えております」

ちなみに本CMを手がけているのは、CMディレクターの竹内スグル氏。この業界では氏と仕事をしたいと望むタレントも多いとか。



⬆三輪車篇では若者に人気の浅野さんや村上さんを起用している。



⬆逃げる松岡俊介さん。大の大人が真剣に三輪車競争をするさまがオカシイ。



⬆こちらはパイ投げ篇。パイから逃げる松雪さんがウツクシイ。

TOPIC Xbox限定モデルがセガダイレクトにて予約開始!!

セガがやってくれました！ 11月1日（金）のセガダイレクト（旧D-Direct）リニューアルオープンに合わせて、オリジナルデザインの"Xbox パンツァードラグーン オルタ リミテッドモデル"が予約販売されることになったのだ。999台の限定生産となるこの限定版は、『パンツァー』をモチーフに、白を基調とした仕上がりで、既存のXboxを見慣れているファンには、かなり斬新なデザインとなっている。価格は、ソフトなどを含めて35800円（税別）。売り切れ必至のこの限定版をゲットしたい方は、早めに予約することをオススメする（予約は11月1日13時から開始）。

さらに、セガダイレクトでは、年末年始に発売されるセガタイトルを予約すると、もれなく特典がもらえるキャンペーンを実施。Xbox関連では、12月発売の『パンツァードラグーンオルタ』を予約すると、"ドラゴンヘッドネックレス"が、'03年1月発売の『THE HOUSE OF THE DEAD 3』を予約すると、"AMSドッグタグ"が特典となっているのだ。

さて、11月1日からリニューアルオープンするセガダイレクトでは、オープンに合わせてキャンペーンなども盛りだくさん。この機会に一度のぞいてみてはいかが？



←ゲームファンに大人気のD-Directが大幅にリニューアル。見やすさも格段にアップ。

オープン記念キャンペーン

①ダブルポイント キャンペーン!
11月1日～30日のあいだに買い物をすると、お買い物金額に応じたポイントが通常の2倍に。

②ラッキーナンバー キャンペーン!
12月1日～31日のあいだに買い物をした際に発行される注文ナンバーを用い、抽選で豪華景品の当たるキャンペーンを実施。

③新規登録会員にはボーナスポイントを!
11月30日までにセガダイレクトに新規会員登録をすると、もれなく500ポイントを進呈。

④セガダイレクト専売DCソフトが3000円均一に!
11月1日～12月31日のあいだ、セガダイレクト専売のDCソフト（11タイトル）を一律3000円にて販売。
（※注）「ねっとdeテニス」のみ1500円にて販売。

セガダイレクトはコチラ……
▶▶▶http://segadirect.jp/ ▶▶▶i-mode版 http://segadirect.jp/i/



●12月19日発売（予定）
●価格：35800円（税別）
●セット内容：本体、ゲームソフト『パンツァードラグーンオルタ』、Xboxコンポーネントアバパック、ケーブル、ドラゴンヘッドネックレス（ソフト予約特典）



『パンツァードラグーンオルタ』（12月19日発売予定）
ドラゴンヘッドネックレス

『THE HOUSE OF THE DEAD 3』（2003年1月23日発売予定）
AMSドッグタグ

Special Interview

白いXboxが誕生したわけ……

――限定モデルの経緯を……。

竹崎　セガは最初からXboxに積極的に取り組んできたわけですが、そんななかで、ある意味頂点に位置するのが「パンツァードラグーン オルタ」だと思ったんです。熱心に応援してくれるファンがもっとも多いタイトルですし。でも一方で、セガファンのあいだにもいまひとつXboxが普及し切れていない。ならば、「パンツァー」を本当に好きな方が、ソフトといっしょに手に入れたくなるオリジナルのハードを作ってみたいなと強く思いまして、ダメもとでマイクロソフトさんにお願いしたら、それが実現したというわけです。

久保　どんなデザインにしようかといろいろと悩んだんですが、製造上のいろいろな制限がある中で、もっともよいものを選んでこうなりました。大きさが変えられないなら、白をベースにしたほうが家庭で落ち着くのではないかと考えたり。『パンツァー』だからドラゴンのウロコにしようとか、暗い色調にしようとか……（笑）。白いので、社内からは「これドリームキャスト？」とか言われたりもしましたけど（笑）。

――ソフトの予約特典は？

竹崎　『パンツァー』は最後まで難航しました（笑）。最初はフィギュアで確定という話になっていたんですが、ネットでアンケートを取ってみるとダントツで音楽CDなんですよ。ところが、「パンツァー」ファンは音楽を大切にしているということで、音楽CDは初回特典に同梱することになってしまった。それからが大変で。

久保　ドラゴンペーパーナイフとか考えたんですが、コスト的に厳しくて、デザインだけ活かしてネックレスにしたんです。

竹崎　逆に「HOD3」は、ゲームに軍隊が出てくるので、あっさりとドッグタグで決まりでしたね。

――今回ホームページがリニューアルされますね。

竹崎　D-Directは本当にたくさんの方に利用していただいているのですが、そろそろ根本的なシステム構造にムリが生じてきまして、1年くらいまえからリニューアルの可能性を探っていたんです。ようやく今回リニューアルすることになったのですが、せっかくなので、思いつく限りのシステム改善を試みました。見やすくしたり、検索性を向上したりといった目に見えるところから、目に見えないシステムの裏側まで……。

久保　さまざまな特典や"プレミアム会員制度"といった試みも用意していますので、ぜひ一度お店をのぞいてみてください（笑）。



竹崎 忠氏
セガ カスタマーゲートウェイ部 部長



久保 敏正氏
セガ カスタマーゲートウェイ部 eCommerceチーム 係長

欧州新作発表会"X02"で衝撃発表！ 任天堂の子会社・レア社がMS傘下に

去る9月24日と25日（現地時間）、スペイン南部の港町、セビーリャで、Xboxのヨーロッパマスコミ向け発表会"X02"が開催された。

発表会は、マイクロソフトが、取材希望のマスコミのためにチャーター機を用意し、セビーリャにある遊園地" Isla Magica（魔法の島）"を2日間にわたってまるまる借り切って会場にしてしまったという豪華なもの。この会場で、各メーカーが自社ソフトのプレイゾーンを設け、数々のヨーロッパ向け新作タイトルが発表されたのだ。

なかでも注目だったのが、任天堂の子会社だったイギリスのメーカー、レア社のXboxへの参入発表。『スターフォックスアドベンチャー』や『スーパードンキーコング』シリーズの開発で有名な同社の株を任天堂が売却、それをマイクロソフトが買収したことにより実現したのだ。買収総額はなんと3億7500万ドル（約450億円）にもなるが、当然、それだけの価値はあろう。会場では同社の参入第1弾となるRPG『Kameo（カメオ）』を発表。今後2年のあいだに、レース、アクション、シューティングなど、5タイトルを開発・発売する予定だ。

そのほか、『ポピュラス』や『テーマパーク』で知られるクリエーター、ピーター・モリニュー氏が、新作RPG『Project Ego（プロジェクト・エゴ）』改め『Fable（フェーブル）』を紹介。また、カプコンの『鉄騎（英語名Steel Battalion）』も展示、プレゼンテーションおよびマスコミとの質疑応答では、プロデューサーの稲葉敦志氏も登場した。ヨーロッパでは絶大な人気を誇る『鉄騎』だが、オンライン版にも大いに期待が集まっているようだ。さらに、欧州ではXbox Liveを3月からスタート。対応ソフトとしてマイクロソフト（開発は英国クライマックス社）のアクションRPG『Sudeki（スデキ）』を発表した。会場ではプレイも可能となっていたぞ。欧州で8月30日に2回目の本体価格値下げ（249.99ユーロ=約30000円）を実施し、それ以降、プレイステーション2に続いて2番目に売れているゲーム機になったXbox。欧州での活躍が期待できる。

テーマパーク貸し切り！



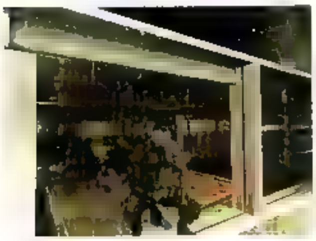
↑Xboxカラーに染まった遊園地内。奥に見えるジェットコースターなど、各アトラクションも乗り放題だったのだ！



↑マスコミとの質疑応答では、欧州でも『鉄騎オンライン』を予定していることが明らかに……。世界同時対戦も可能になる？



↑パーティーによる連携プレイが特徴的なアクションRPG『Sudeki（スデキ）』。



↑Ubi ソフトの『SPLINTER CELL』は『メタルギアソリッド』を超える？



↑米国マイクロソフト副社長、エド・フリーズ氏と英国レア社のスタッフがお互いのシャツを交換し、百万の味方を得た事実をアピール。



↑レア社が発表したRPG『Kameo（カメオ）』。当初、任天堂ハード用として開発されていたもの。日本での発売も期待したいよね。

東京の新名所丸ビルにオープン 最新作が体験できる"Xbox Café"

JR東京駅の丸の内方面出口にできた新名所——。新装開店から1ヵ月で280万人もの来場者を集めたという話題の丸ビルに、10月5日、Xbox Caféがオープンした。その体験リポートをお届けしよう。

店内でまず目につくのは、そのゴージャスなソファ（全部特注品！）。さらに、各座席にはパイオニア製のサラウンドヘッドホンを装備しているので、5.1chの快楽に身を任せながら、いつまでもプレイしていたい気分にさせられてしまうのだ。発売済みのソフトなら、リクエスト次第で何でも楽しめるこのXbox Caféだけど、ファンにとってもいちばんの楽しみは、発売まえのタイトルを試遊できる点だろう。とくに『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』は大人気だったぞ。期間限定というのが残念だけど（12月中までの予定）、お近くの方は足を運んでみては？

●営業時間　平日7：30〜23：00（土日祝は11：00〜23：00）



↑カップルで楽しむもよし、家族で楽しむもよし。日ごろゲームに興味のない方にもアピール。



←今後は、イベントなども適宜開催していく予定とのことだ。



➡丸の内といえばやっぱりOLさん。気軽にXboxを体験できるとてもいい機会なのだ。

TOPIC

秋葉原に遊びの新名所 アソビットシティオープン！

電脳都市秋葉原に、新たな遊びのスポットが誕生した。家電ショップ・ラオックスの新しいお店"アソビットシティ"だ。全部で8つのフロアからなるアソビットシティは、まさに"遊び"という要素の詰め込まれた宝箱。ゲームやDVDから玩具、雑誌まで、てんこもりの商品で来場者を圧倒。とくに高い人気が、1番街（1階）のゲーム売り場で、XboxやPS2、ゲームキューブなど多くのソフトがしのぎを削っていたのだ。店内では、マリオやブリンクスなどの人気キャラのフィギュアが目を引くが、なかでも大人気なのが、5.1chを体感できるXbox試遊台コーナー。引きもきらずにファンが楽しんでいたぞ。

さて、10月10日にオープンしたアソビットシティだが、当日はXbox Special Editionを限定14000円で販売するなどの特別セールで大盛況、売り切れ続出だったのだ。

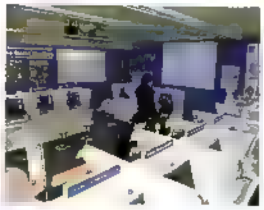
▶▶▶http://www.laox.jp/asobitcity/



←とにかく遊びの要素が満載の同館。ちなみに、10月10日から5日間にわたっての開店記念セールでは、Xbox（14000円）は連日売り切れになるほどの大人気だった。



↑5.1chが体験できるXboxコーナー。もちろん最新のゲームに触れられる。ちゃんと仕切られているので、迫力の音響もしっかり楽しめそうだね。



←6階のPCゲームフロアでは、オンラインゲームを無料で体験可能だ。

EVENT

デジタルの祭典WPC EXPO 2002開催 マイクロソフトブースでXboxが熱く燃えた!!

10月16日～19日のあいだ、アジアでは最大規模となるデジタル総合展"WPC EXPO2002"が東京ビッグサイトにて開催された。おもにパソコン関係のメーカーが多く出展しているこのイベントだが、もちろん我らがマイクロソフトも出展。参加メーカー中最大規模のブースを誇っていたのだ。WindowsXPなどおもにPC関連のコンテンツを多く出展していたマイクロソフトだが、会場でひときわ注目を集めていたのはXbox。東京ゲームショウでも大人気のXbox Liveを体感できるコックピットや『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』も試遊台などがお目見えしていたのだ。パソコン目当てで訪れたファンにも大人気だったぞ。さらに、会場ではPC版『ラリー・スポーツチャレンジ』が出展され、こちらも体験する人があとを断たなかったのだ。





↑→パソコン系の出展が多い中、異彩を放っていたXbox。大人気だったのだ。

↓PC版も人気の『ラリー・スポーツチャレンジ』。美麗なグラフィックはPC版でも相変わらず。2002年末発売予定だ。



EVENT

『WWE RAW』発売を記念して 全日本プロレス・武藤が熱く語った

10月3日、東京水道橋の"ファイティングカフェ・コロッセオ"にひとりの男が現れた――。いまもっとも注目を集めるプロレスラーのひとり、全日本プロレスの武藤敬司選手だ。KADOKAWA『WWE RAW』の発売を記念してのトークショウに出席した武藤選手は、まずはWWEの熱狂的なファンである漫画家・みずしな孝之氏とゲームで対戦。『WWE RAW』に触れたのは初めて」というのにもかかわらず、天性の勝負勘を披露し、みずしな氏を際どいところまで追いつめたのだ。さらに、そのあとは40分以上にわたって軽快なトークを炸裂。全日本やWWEの裏話に始まり、はては「○○は××だ！」なとど思わぬ暴露話も……。来場したファンも大満足の一夜だったのだ。



←当日は、開発元のアンカーが準備した武藤選手のエディットで対戦したのだ。



→最後は一般のファンを交えての記念撮影が行われた。

EVENT

『Braveknight』の世界に浸れた!? 声優さんを招いてのイベントを開催!!

パンサーソフトウェアの人気作『Braveknight～リーヴェラント英雄伝～』のイベントが、キャラ関連の物販イベント"キャラクターカーニバル2000+2"にて開催された。当日は出演声優である、井上喜久子さん、こおろぎさとみさん、今井由香さんらがゲストとして登場し、じゃんけん大会などを行った。さらに、同作でイメージソングを担当する瑠璃色烈風隊が歌を披露。ファンも大満足のイベントとなったのだ。



↑サイン入りポスターなどがもらえたじゃんけん大会。井上さん（右）は強かった。





↑→声優さんが購入特典のサインを手渡し（上）。イベントでは瑠璃色烈風隊の星本香さんも熱唱（右）

BOOK Xbox誕生秘話が明らかに！ 翻訳版『マイクロソフトの蹉跌』

Xbox誕生秘話を綴ってアメリカで話題を呼んだ、ディーン・タカハシ著"OPENING THE Xbox"が、邦題『マイクロソフトの蹉跌―プロジェクトXboxの真実―』として、ソフトバンクから発売された。いかにしてマイクロソフトはXboxを開発するに至ったか？　綿密な取材をもとに、本書にはそのすべてが語られているのだ。本体価格2400円。



←一部熱心なファンのあいだで翻訳が待望されていた本書の邦訳が出版された。これを読めばXboxの真実がわかる!?

▶▶▶http://books.softbank.co.jp

Present
本書を5名様にプレゼント。希望者は〒154-8528　エンターブレイン　ファミ通Xbox「EXPRESS Xbox本」係。締切は11月29日（金）当日消印有効。当選者の発表はファミ通Xbox'03年2月号にて。

MEDIA EXPRESS

Xbox関連の作品を紹介。今回は熱心なファンをもつ2タイトルの関連商品を。



segaGT2002 オリジナルサウンドトラック

●発売日 11月5日　●定価 2500円(税別)
●発売元 ULF Records　●品番 STF-0009

Xboxのマシンスペックを遺憾なく発揮した究極のドライブゲーム『segaGT2002』。その究極ぶりにまけを取らない究極のサウンドがオリジナルサントラに。収録車種が活躍した時代のテイストを取り入れた音楽は聴き応え満点！



BraveknightイメージサウンドALBUM

●発売日 発売中　●定価 2476円(税別)
●発売元 KNSエンターテインメント　●品番 AKC-26003

井上喜久子さんが歌うゲームの主題歌"Believe"をはじめ、エルディアやローラ、テスのイメージソングを収録した(ゲームには未収録)お得なアルバム。イメージソングを担当しているのは目下売り出し中の瑠璃色烈風隊だ。

TOPIC Xboxのリアルな映像&音を体感できる 体感振動マシン"フィールビート"発売

ゲームの映像表現がリアルになるにつれ、ますます向上するゲームのプレイ環境。その代表格が5.1chサラウンドシステムだが、ここに究極ともいえるプレイ環境を実現するアイテムが出現した。体感振動マシン"フィールビート"だ。松下電工から発売されるこの製品は、さまざまな音源機器に接続することで、音楽の重低音の振動を体感できるようになっているのだ。たとえば、『鉄騎』をこの"フィールビート"でプレイすることを想像するだけで……。11月1日（金）発売予定、オープン価格。

問合せ先　06・6908・1131
（ヘルシーライフ事業部 営業企画部）



↑シートタイプ。推定実勢価格は50000円。リラクゼーションにも効果ばっちり。



↑チェアタイプ。推定実勢価格は10万円。もちろん両方とも映画などにも活用できる。

TOPIC Xbox周辺機器メーカーが ギルモが日本市場から撤退!!

Xbox用周辺機器販売でおなじみの"ギルモ"（本社フランス）が、日本市場から撤退していたことが明らかになった。関係者によると、「日本支社の業務は、10月上旬には完全に停止していた模様。これにともない、同社が取り扱っていた360modenaレーシングホイール、FOX2 PRO FLIGHT STICK、2002 FIFA World Cup Programmable Gamepadの3品については、現在店頭にあるもの限りの販売となる。では、同製品を購入しているユーザーへのサポートはどうなるのか？　同製品のテクニカルサポート（下記参照）に問い合わせたところ、「製品の初期不具合や修理に関するお問合せは、10月31日まで対応します」との回答が。いちおう、11月以降もサポートは継続されるが、それは"フランス本社へメール問合せをした場合のみ対応"となる。言葉の問題があるため、事実上のサポート消滅と考えていいだろう。

テクニカルサポート　03・5793・3860
受付時間　10:00~12:30、13:30~18:00まで



↑ギルモから発売予定だった『HOD3』のガンコンは発売未定に……。

お題 あなたがXboxに移植を希望するタイトルは？

アンケートはがきから浮かび上がる読者の皆様のホンネ……。今回紹介するのは"あなたがXboxに移植を希望するタイトルは？"。第1位に輝いたのは、あまりにも当然といえば当然の『ファイナルファンタジー』シリーズ。2位以下を半数近く引き離してのぶっちぎりのトップだった。2位はカプコンの『バイオハザード』。両作とも新作が出るたびにその美麗なグラフィックに驚嘆の声が上がるタイトルだが、ユーザーの心理としては、最高峰のハードで最高に美麗なグラフィックを見てみたい、といったところだろうか。いずれにしても、上位20タイトルはいずれも一騎当千のツワモノばかり。1タイトルだけでもXboxで発売されれば……とファンなら思うところだが……（実際はほとんどPS2で遊べちゃうんだよなあ）。

1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア	217
2	バイオハザードシリーズ	カプコン	137
3	バーチャファイターシリーズ	セガ	92
4	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス	68
5	シェンムーシリーズ	セガ	67
6	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト	67
7	サクラ大戦シリーズ	セガ	56
8	ギルティギアシリーズ	サミー	46
9	Devil May Cryシリーズ	カプコン	39
10	実況パワフルプロ野球シリーズ	コナミ	34
11	電脳戦機バーチャロンシリーズ	セガ	33
12	ARMORED COREシリーズ	フロム・ソフトウェア	30
13	ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ	プレイモア	29
14	グランツーリスモシリーズ	SCE	25
15	テイルズシリーズ	ナムコ	23
16	鉄拳シリーズ	ナムコ	21
17	機動戦士ガンダム戦記	バンダイ	20
18	鬼武者2	カプコン	18
19	エースコンバットシリーズ	ナムコ	18
20	ゼノサーガ	ナムコ	17

※本誌10月号のアンケートはがきをもとに作成しました

News Close-up

Xboxの父"Seamus Blackleyの新たなる挑戦！

すべては4人から始まった。1999年、Xboxのプロジェクトが4人の有志によりスタートしたことはよく知られている。その4人の中に名を連ねていたうちのひとり、シェーマス・ブラックリーである。"Xboxの父"とも呼ばれるシェーマスは、マイクロソフトを退社し、新たなる会社CEGを立ち上げた。シェーマスの話を聞いてみよう。

ゲームを制作するための最適な環境を提供したい

なぜマイクロソフトを辞めたかというと、単純にゲーム作りを再開したかったから。僕の尊敬するゲームクリエーターたちが、楽しそうにゲーム開発をしているさまを見るのは、まるで甘いものを目の前にした子どもがお預けを食らっているような状態で、私には耐えがたかった（笑）。私は、Xboxの事業を始めるまでは、ゲームの開発を手がけていたのだけれど、子どもが産まれるまでは、自分の作ったゲームをユーザーの方が楽しそうにプレイしている様子を見るのは、人生でいちばんの楽しみだったんだ。

あと、ゲーム業界の現状を見るにつけ、刺激的なゲームが少ないことに対する不満もあった。これはビジネスとして考えた場合どうしようもないことなのだけれど、メーカーがゲームを開発をする場合、どうしてもリスクの少ないほうへ、少ないほうへと流れてしまう。でも、僕らはビックリさせてくれるようなゲームの出現を期待しているんだ。そこで私は、Xboxのプロジェクトでもいっしょだった、ケビン・バッカスらとともに、CEGを作ったんだ。

CEGというのは、すぐれたゲームの企画に対して出資をする会社だ。ふつうのゲームメーカーが「この企画はスゴイけど、製品化するとなるとどうも……」と尻込みするようなリスキーな企画に対して、積極的に資金提供をしていきたいと思っている。たとえば、『JSRF ジェットセットラジオフューチャー』の企画書を、あるアメリカのパブリッシャーに持っていったときに、そこはどんな反応を示したと思う？　「頭おかしいんじゃないの？」って言われたんだよ（笑）。

すごいゲームを作るためには何が必要だろう？　才能と理想と資金、そして運だ。なかでも運はいちばん大切な要素かもしれない。運こそが、ときとして不思議な状況を作って、必要なものをすべてひとつの場所に集めてくれるものだから。すごいゲームを見てみると、ほとんどのものが、ある種の偶然の結果から産まれたものだと言える。CEGはすぐれたクリエーターに、そのすべてを意図的に提供できるような企業でありたいと思うんだ。

具体的には、CEGは現在2タイトルのパブリッシャー契約をセガ・オブ・アメリカと交わしている。もちろん、多くの革新的なゲームの発信地である日本のゲームクリエーターには大きな期待をしている。板垣氏をはじめとして、日本のクリエーターには大きな影響を受けているし、できればいっしょに仕事をしていきたいと思っているんだ。



シェーマス・ブラックリー
CEG（キャピタルエンターテイメントグループ）バイスプレジデント
いわゆる"Xbox4人組"のひとり。来日40回近くを数える親日家。その熱血漢ぶりに、日本のクリエーターにも氏のファンは多いとか。

CEGとは？

新しいゲーム作りに挑戦するクリエーターをサポートするプロデュース会社。ハイリスクハイリターンを旨とする。CEGに興味がある日本の企業は、「Eメールでコンタクトを取ってほしい」とか。

▶▶▶http://www.ceggames.com



➡近日中には日本語版のサイトも立ち上がる予定。

シェーマスへのエール

テクモ Team NINJA リーダー・板垣伴信氏

S（俺はシェーマスのことをそう呼んでいる）と俺は、仕事がギャンブルという意味では共通しているね。こう言うとSには「お前といっしょにするな」と言われそうだが、事実そうだろう。お互いレイズしか頭の中にない。相手が積んだらその倍積み返す……『DOA3』はそういう開発だった。Sがいなかったら『DOA3』ができなかった理由ですか？　それは開発の大詰めも大詰め。だーーーーーーーーんと積みあがったチップの山を見て俺が大笑いしながら、さらにレイズしようとしたときに、Sが真顔でこう言った。「これ以上レートを上げると、相手がオリるぞ」とね。せっかく盛り上げたのに、オリられちゃおもしろくないですからね。それでショーダウン（発売）する気になったわけです。

CEGとの具体的な話はないけど、Sとの個人的コラボレーションならありそうだね。『DOAX』のスタッフロールにも彼の名前は出てくるよ。

Sからは自分でゲーム作りがしたい、と随分まえから聞いていた。だから今回の会社設立の話は別段驚かなかった。Sは必ず勝つだろう。なにしろあのXboxを作った男なんだから。

ぶんか社　ゲーム開発事業部 樋口幹雄氏

シェーマスさんとお付き合いを始めるようになったのは、『DOUBLE-S.T.E.A.L』の海外版をActivision社から販売する契約が決まり、手続きの流れ上Activision社からマイクロソフトへプロトタイプのCD-Rが渡り、それがシェーマスさんの目にとまったのがきっかけとなったようでした。たしか2001年の夏だったと思いますが、週末に突然シェーマスさんが弊社を訪れまして、その際に、ぜひともXboxのパフォーマンスをフルに活用したタイトルに仕上げてほしいという要望を受けました。シェーマスさんも、もともと技術者だったということもあり、Xboxという新しいプラットフォームで、弊社がある程度可能性を見せられたのが、評価されたのかなと思います。その後は開発ツールの手配などでいろいろ便宜を図ってもらえたようです。

来社されるときはいつも突然で、つかつかと開発現場に入り込んでおもむろにコントローラーを握り締める……といった感じでした。氏自身もかなりゲームが好きなんだなと思いましたね。いまのところ、CEGとのコラボレーションは予定していないのですが、将来的には何らかの形で提携することもあるかもしれません。

本誌10月号ファミ通XboxExpress当選者発表　●『segaGT2002』ステッカー　新潟県/渡辺淳一　茨城県/長坂賢哉　愛知県/森安一史ほか計10名　●『ワールドトーナメントプレイクチイン』石川県/相澤則　茨城県/桑久保徳二　●『エッグマニア』キーホルダー　群馬県/竹内広和　奈良県/大西恵　●八嶋えつこさんサイン入りバスタオル&ヒートマット　神奈川県/小野一範　愛知県/伊藤美保　鹿児島県/光野雅俊　以上敬称略

Xboxソフト売上ランキング TOP10



6タイトルが初登場ランクインという、比較的フレッシュな顔ぶれを制したのは、[illegible]で人気を博した『真・三國無双2』。

今回	前回	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累計販売本数
1	―	真・三國無双2	コーエー	9月26日	8,831本	8,831本
2	―	MAXIMUM CHASE	マイクロソフト	9月26日	6,734本	6,734本
3	2	segaGT2002	セガ	9月12日	6,532本	17,869本
4	―	MARVEL VS.CAPCOM 2 New Age of Heroes	カプコン	9月19日	5,431本	5,431本
5	―	Jockey's Road	マイクロソフト	10月10日	5,141本	5,141本
6	1	鉄騎	カプコン	9月12日	4,444本	19,536本
7	3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2月22日	4,142本	166,067本
8	―	Braveknight ～リーヴェラント英雄伝～	パンサーソフトウェア	9月26日	4,005本	4,005本
9	―	WWE RAW	KADOKAWA	10月3日	3,990本	3,990本
10	4	叢 -MURAKUMO-	フロム・ソフトウェア	7月25日	2,623本	51,469本

集計期間　9月16日～10月13日
※このランキングはP134に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上ベスト5

1週目Best5 集計期間 9月16日～9月22日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	segaGT2002	セガ	3,141
2	MARVEL VS.CAPCOM 2 New Age of Heroes	カプコン	2,926
3	鉄騎	カプコン	1,951
4	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	1,262
5	叢 -MURAKUMO-	フロム・ソフトウェア	797

2週目Best5 集計期間 9月23日～9月29日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	真・三國無双2	コーエー	4,769
2	MAXIMUM CHASE	マイクロソフト	4,154
3	Braveknight ～リーヴェラント英雄伝～	パンサーソフトウェア	2,867
4	segaGT2002	セガ	1,736
5	MARVEL VS.CAPCOM 2 New Age of Heroes	カプコン	1,306

3週目Best5 集計期間 9月30日～10月6日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	WWE RAW	KADOKAWA	2,670
2	真・三國無双2	コーエー	2,631
3	MAXIMUM CHASE	マイクロソフト	1,869
4	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	1,360
5	鉄騎	カプコン	895

4週目Best5 集計期間 10月7日～10月13日

順位	タイトル	メーカー	推定販売本数
1	Jockey's Road	マイクロソフト	5,141
2	真・三國無双2	コーエー	1,411
3	WWE RAW	KADOKAWA	1,320
4	segaGT2002	セガ	832
5	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	826

ハード販売台数

9/16～10/13

コンスタントに毎週2000台ほど販売。年末というビッグウェーブのまえの静けさ？

●9/16～9/22 2473台
●9/23～9/29 2125台
●9/30～10/6 2103台
●10/7～10/13 2973台

推定販売台数 (9/16～10/13) 9674台

累計販売台数 283936台

Xbox読者期待のランキング TOP10

驚異の『DOAX』がついに支持率63パーセントを獲得！もう何も言うことはありません。[illegible]『HALO 2』のいきなりの3位入賞はさすがだ。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	12月5日	63.1
[illegible]	[illegible]	NINJA GAIDEN	テクモ	2003年	42.2
[illegible]	[illegible]	HALO 2	マイクロソフト	未定	37.7
[illegible]	[illegible]	紅の海 Crimson Sea	コーエー	12月	36.9
[illegible]	[illegible]	ソウルキャリバー2	ナムコ	2003年3月	35.1
[illegible]	[illegible]	パンツァードラグーン オルタ	セガ	12月19日	33.2
[illegible]	[illegible]	真・女神転生NINE スタンドアローン版	アトラス	12月5日	26.1
[illegible]	[illegible]	ディノクライシス3（仮題）	カプコン	未定	24.6
[illegible]	[illegible]	格闘超人	マイクロソフト	今冬	24.3
[illegible]	[illegible]	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	2003年1月23日	19.8

※本誌11月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：9月30日～10月10日）
※支持率の数字はパーセントです

海外Xboxランキング(USA) TOP10

10本中8本が新ランクインと出入りの激しい結果になった今回のベスト10。なかでも、アメリカでシーズンが開幕したばかりのNFLは強かった!?

今回	前回	タイトル名	メーカー名
1	―	MADDEN NFL 2003	ELECTRONIC ARTS
2	―	DEAD TO RIGHTS（デッド トゥ ライツ）	NAMCO HOMETEK（ナムコ）
3	―	NFL2K3	SEGA OF AMERICA
4	1	HALO（HALO）	MICROSOFT（マイクロソフト）
5	―	NFL FEVER 2003	MICROSOFT
6	2	NCAA FOOTBALL 2003	ELECTRONIC ARTS
7	―	STREET HOOPS	ACTIVISION
8	―	BUFFY VAMPIRE SLAYER	ELECTRONIC ARTS
9	―	TUROK: EVOLUTION	ACCLAIM ENTERTAINMENT
10	―	GUN METAL	MAJESCO

●協力 The NPD Group,TRSTS Report
※日本版が発売されているタイトルは、カッコ内にて日本版タイトルおよびメーカー名を表記しています。集計期間：8月

緊急速報!!
Urgent news flash!!



世界を救ってくれ

主人公と思われる青年
研究所らしき場所で目を
覚ますと、世界を救って
くれと頼まれる。



いきましょう

そこへ敵が突如襲ってくる
が、ひとりの女性により助
けられ、ともにその敵に立
ち向かっていくことに。

BREAK

一大プロジェクト始動!!

2003年夏、ナムコが新たな歴史を刻む

タイトル	ブレイクダウン(仮)		
発売元	ナムコ	ジャンル	?
発売日	2003年夏発売予定	価格	未定
開発	ナムコ	制作者	プロデューサー [illegible]
プレイ人数	未定	[illegible]	未定
[illegible]			

東京ゲームショウの会場で、突如発表された「ブレイクダウン」(仮題)。Xbox専用タイトルとして2003年夏発売という情報とともに、約1分のムービーが公開された。果たしてその内容とは? その神秘のベールに迫る。



ふたりを囲むのは、姿形がまったく同じ人造人間のような化け物。軍の1小隊をあっさりとつぶす力を持ち合わせている。

その化け物に対抗する力をもつふたり。ヒロインと思われる女性の腕が光り、そこから強力な攻撃が。主人公らしき青年は白く光る右手をもつ。

パンドラの箱から希望だけを——

東京ゲームショウで電撃発表
しかしてそのゲーム内容とは？

ゲームショウで公開されたのは、おぼろげながらストーリーがわかるムービーのみ。内容は一切語られず、アクションアドベンチャーっぽい作品であることしかわかっていない。ただ、ムービーからは、舞台となるのは近未来の世界で、主人公と思わしき青年が力に目覚め、ヒロインと思われる女性とともに恐ろしきパワーをもつ敵に挑むという内容が窺えた。また、映画の『マトリックス』を思わせる突然動きがスローになるアクション演出も見ることができたぞ。



↑推測するに、当初は軍と敵対関係だが、じつはその裏に強大な敵がいるという内容のよう。

上映されたムービーのストーリー

とある部隊に下される命令。「いますぐ"ノーリターン"を実行せよ」。「了解。"ノーリターン"を実行する」。大都市めがけて発射されるミサイル。「クソ！　なんでこうなっちまったんだ！」。

研究所のような場面で起こされる青年。博士らしき老人から世界を救ってくれと頼まれる。そこへ突如軍の兵隊が乱入。青年を殺そうとするが、謎の女性が現れ、その兵隊らを倒してしまう。「ここは危険だわ、いきましょう」、差し伸べられる手。兵隊たちとの戦いが始まる。銃弾を側転により交わす青年、壁を走り敵に蹴りを食らわす女性……。

その裏で目覚める怪物。兵隊の銃攻撃がまったくきかず、あっさりと数十人を殺してしまう。その怪物に青年らは囲まれてしまうが、突如目覚めた右手の力でその場をしのぐ。が、その後現れる白髪の青年。「覚悟はいいか」、右腕の光る青年のこぶしをいとも簡単に止め、そうささやく……。

DOWN（仮題）

ブレイクダウン



緊急速報!!
Urgent news flash!!

世界を震撼させたヒーローがゲームの中でも風を切り裂く!

スクリーンを彷彿とさせるムービー満載!!



あの「スパイダーマン」がカプコンとタッグを組んで、リアルに再現されたニューヨークを飛び回る！　今年5月に公開され、興行収入80億円超の大ヒットとなったアクション映画『スパイダーマン』。ウェブを投げ、壁に貼りつき、ビルの谷間を瞬時に移動。思わず身震いするほどスリリングなアクションが、Xboxで体感できるのだ。ストーリーは映画のシーンをもとにしたオリジナルなので、すでに映画を見た人も新鮮な気持ちでプレイできるぞ。



●壁をつたうスパイダーマン。ウェブを使えば一瞬で遠くに移動できる

●おなじみのウェブボールをヒットし投げつけて攻撃だ。

●水の上でもなんのその。どんな場所でも爽快アクションをくり出せる

●広大なニューヨークの街を自由自在に飛び回ることができるのだ。

スパイダーマンとは？

遺伝子操作を施されたクモにかまれ、超人的な力を手に入れた高校3年生のピーターが、さまざまな悩みを抱えながらも正義のために闘う。今年劇場で公開され、一躍脚光を浴びた「スパイダーマン」は、1962年にマーヴル・コミックス社の「Amazing Fantasy」誌に登場してから40年を迎えたいまでもなお、月刊で400万部を超える人気作。また「バットマン」や「スーパーマン」などと並ぶ、アメコミ界きってのスーパースターなのだ。



大いなる力と責任を背に、ニュ

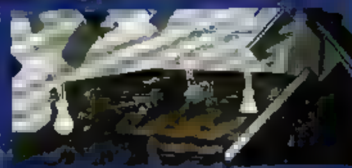
SPIDER

タイトル	スパイダーマン		
発売元	カプコン	ジャンル	アクション
発売	今冬発売予定	価格	5800円（税別）
	7ブロック以上		未定
その他			

攻略ポイント1 世界観を再現した多彩なステージ

ビルとビルのあいだを飛び回り、指定されたポイントへと到達していく、"建物内に侵入し、大勢の悪者に囲まれた人を助ける"など、本作には映画館での記憶が蘇るようなステージが数多く用意されている。つねにスリルあふれるプレイが味わえる、というわけだ。簡単な操作で出せる、スパイダーマンの多彩なアクションを駆使してステージをクリアーしていこう。

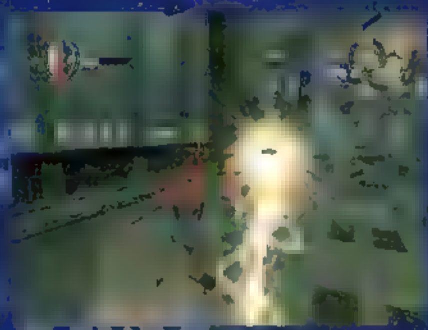
また、ステージの途中に挿入されるイベントには、映画の1シーンを再現したムービーもある。すでに映画を見ている人は、両方のストーリーの違いを比較すると楽しいかもね。



➡オフィスで電話をかける男。彼はどの様な事件にかかわっていくのか?



➡敵に囲まれてピンチの…の体力がなくなればゲ…ーム…



⬆敵の激しい攻撃をうまくかわせし、決められた数の敵を倒すと、ステージクリアー。スパイダーマンの体力は画面左上に表示されている。



⬆激しい敵の攻撃をものともせず、ステージの奥へと進んでいくのだ!

攻略ポイント2 映画にも登場した強大な敵の数々

オズコープ社の実験室で強大な力を手に入れた、宿敵グリーンゴブリン。映画と同じく、ゲーム内でもスパイダーマンの前に何度も立ちはだかる。もちろんそのほかの敵も、ひとクセもふたクセもある相手ばかり。通常攻撃やウェブシューター(クモの糸攻撃)をくり出して敵を撃退し、スパイダーマン気分を満喫しよう。



➡スパイダーマンの前に姿をあらわした謎の男。この男はスパイダーマンの敵になるのか、それとも…

⬆グリーンゴブリンと激突! 超人的な力を手に入れた者どうしの壮絶な闘いは、どんな結末を迎えるのか?



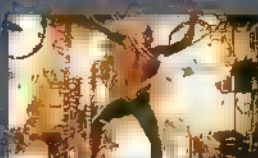
⬆クモの糸を利用して相手の攻撃をかわすスパイダーマン。映画で見たあのシーンのように、ピンチの場面でクモの糸攻撃で難敵を粉砕することができるのか?

ヨークを飛び回れ!

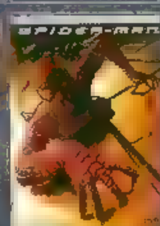
MAN.

Xboxの本家米国で好評発売中の「スパイダーマン」が日本に上陸! 劇場で見たあの爽快アクションがキミの手で操作できるぞ!

知っているとと数倍おもしろい!「スパイダーマン」関連映像



スパイダーマン™



スパイダーマン™誕生の秘密 ~スタン・リーの世界DVD~



※VIDEO&DVD版の正式名称は「スパイダーマン デラックス・コレクターズ・エディション」です。

緊急速報!!
Urgent news flash!!

シリーズ最新作、Xboxに宣戦布告!

大戦略VII

THE STRATEGIC & TACTICAL MODERN WARFARE SIMULATION

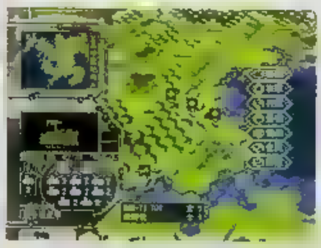


タイトル ダイセンリャクセブン

1986年にパソコンで登場して以来、多くのユーザーを魅了してきた『大戦略』シリーズがXboxに登場。あらゆる面でPC版を凌駕する、大幅なパワーアップが計られているぞ。

世界各国の最新兵器を操り、戦場の覇者となれ!

昨年12月にPCで発売された戦略シミュレーション『大戦略VII』をXbox用にリニューアルしたのが本作。Xbox版ではCPUの思考ルーチンを強化。グラフィックも一新され、各種兵器はすべて描き直されたほか、拡大・縮小・回転機能を使うことで戦場を立体的に見渡せるようになった。また、5.1チャンネルにも対応。臨場感溢れる戦闘が楽しめるぞ。



⬆画面表示は一新され、必要なコマンドがコンパクトに見やすくまとめられている。

⬇戦略を立てるうえで閲覧する頻度が高い自軍情報も参照しやすくなった。



さらに細かく、美しく! グラフィックをリニューアル!!



⬆PC版でも3D表示はされていたが、四角いオブジェに兵器のグラフィックが貼り付けられただけという簡素な表現だった。



➡Xbox版では各兵器の3D表示をイチから見直し。すべての兵器が描き直されており、どの兵器か判別しやすくなった。

『大戦略VII』入門講座

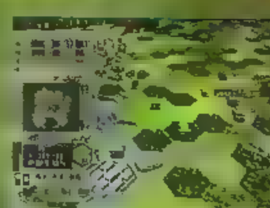


日本	自衛隊ゆえに防衛主体でやや力不足。空母類は所有してない
アメリカ	制空権重視の国。航空兵器を中心に強力な兵器がズラリ
ロシア	アメリカと肩を並べる軍事大国。とくに対空車両が充実
ドイツ	航空、海上戦力は弱目だが、戦車などの地上兵器は強力
イギリス	種類こそ少ないが、バランスの取れたラインナップが魅力
フランス	イギリス同様、武器の種類は少なめ。こちらもバランス派
イスラエル	海上戦力が比較的弱い。地上、航空兵器は粒がそろっている
中国	コスト安が取柄なのは昔の話。現在は最新兵器を多数保有

STEP 1 部隊(兵器)を生産する

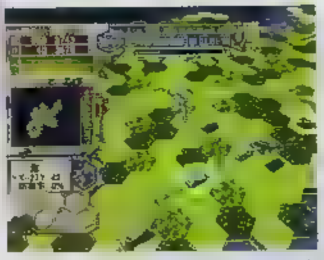


STEP 2 部隊を移動させる



PC版を凌駕する大ボリューム Xbox版の改良・追加点をチェック!!

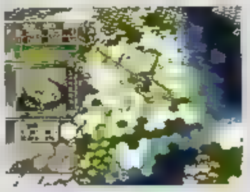
PC版からXboxへと移植されるにあたって強化されたのは、グラフィックやサウンドだけではない。シミュレーションゲームの醍醐味である"戦略の構築"をより深く楽しめるようにゲームモードを追加したり、マップエディット機能を搭載するなど、新しい要素が盛り込まれたのだ。ここでは、それら新要素について解説していこう。



⬆もちろんゲームバランスも調整。初心者から上級者まで幅広くサポート

NEW MODE ミッションモードを追加!!

Xbox版変更点のメインともいえるのが、"ミッションモード"の追加だ。与えられたミッションをクリアーし、目的を達成していくこのモードでは、さまざまなシチュエーションを再現したマップを用意。各ミッションを遂行した暁には、新兵器が支給される。獲得した新兵器は、使用国や開始条件を自由に設定して遊べる"フリープレイ"モードで利用できるようになるぞ。



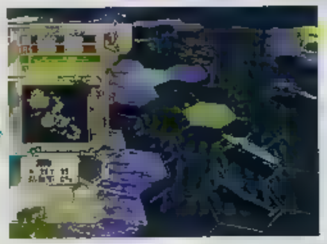
⬅ミッション数は現在調整中。10数ミッションを予定しているとのこと。

ブリーフィングで内容確認



⬆最初にミッション内容を説明。どのプレイヤー国になるかは、状況によって変化。

いざミッションに挑戦！



⬆ミッション開始。各ミッションの目的に沿った戦略を構築しよう。

MAP EDIT 自分だけの戦場を作れる!!

戦場となるマップをみずからの手で創り出せるのが"マップエディタ"機能だ。地形チップ（山岳や平地、海など）や建造物チップ（都市や空港、製油所など）を配置するだけで、キミだけのオリジナルマップを手軽に作成できるのだ。デザインに凝ったマップを作るのもよし、戦略性に富んだマップにするのもよし。完成したマップはメモリーユニットに保存することもできるので、友だちとオリジナルマップの交換をする、なんて楽しみもあるぞ。





⬅個性的なマップで戦うのも本シリーズの醍醐味。PC版では個性的なマップが多数収録されていたが、Xbox版はどうなるかな？

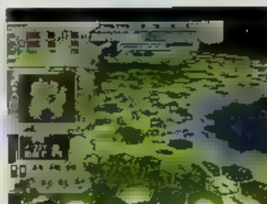
WEAPONS 世界の最新兵器が登場!!

本作には、世界各国の兵器が400種類以上登場する。多種多彩な兵器を操れるのは『大戦略』シリーズの魅力のひとつであり、それを楽しみにしている人も多いだろう。そんな人に朗報。Xbox版では、12月にシステムソフト・アルファーから発売が予定されているPC版『大戦略VII データ&パワーアップキット』に収録される最新データの内容が反映されるのだ。

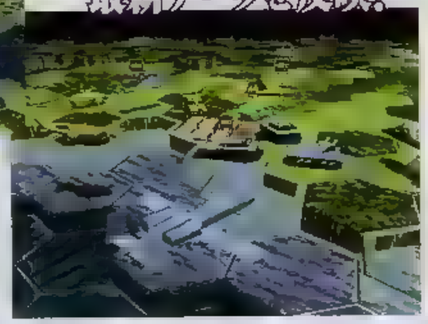


⬅発売間もないPC版の最新データが盛り込まれているのはうれしいね。

PC版『大戦略VII』の最新データを反映！



⬆どんな兵器が登場するかは未定。ミッションモード完全クリアで全兵器をゲットしよう！



⬅画面を拡大表示して、新型兵器の姿・形をじっくりチェック。果たして新兵器は、戦略にどのような影響を与えるだろうか？

STEP3 戦闘したり…施設を占領したり



STEP4 敵軍のターンにチェンジ！



「VII」戦術のキモは"高度"にアリ！





緊急速報!! Urgent news flash!!

音楽とアニメーションの融合

トライアングル・アゲイン2 Triangle Again



『やるドラ』シリーズの[illegible]スタッフ集団として、[illegible]Xboxに[illegible]やって[illegible]『トライアングル・アゲイン』の[illegible]もリリ[illegible]

タイトル	トライアングル・アゲイン2		
発売元	[illegible]	ジャンル	[illegible]
発売日	12月19日[illegible]	価格	6800円[illegible]
開発	[illegible]	[illegible]	プロデューサー[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
その他	未定		

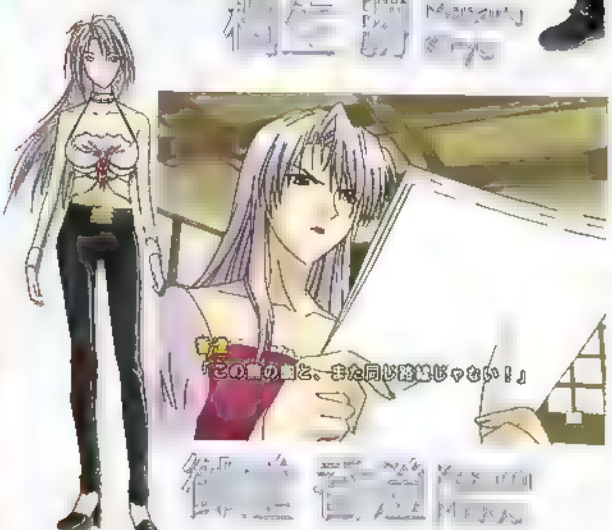




主人公の新人歌手で行方不明の天才作曲家、蓼科光一の娘。幼いころより父からの英才教育を受け、高い音楽感性を身につけている。



肩の故障と音楽業界への疑念から活動を停止していたが、灯との出会いをきっかけに活動を再開した天才シンガーソングライター。



その歌唱力で、音楽界の頂点に立つR&B系歌手。御堂財閥直系のひとり娘で、桐生勝と幼なじみ。桐生家とも深い関わりがある。

前作からわずか半年で早くも続編が トップアイドル灯に待ち受ける新たな運命

『やるドラ』シリーズのプロデューサー・東郷光宏と『新世紀エヴァンゲリオン』の制作で知られるプロダクションI.G、そして浜崎あゆみや椎名へきるのレコーディングを手掛ける・大坪稔明の一大コラボレーションにより作られた『トライアングル・アゲイン』シリーズ。音楽とアニメーションをミックスさせた独特のシステムが特徴で、今作ではさらに厚みの増したシナリオとドラマチックな展開が、プレイヤーをより楽しませてくれるようになっている。





←↑テキストによりストーリーが語られるのではなく、すべてアニメーションにより物語が展開する。途中、歌や演奏が効果的に挿入されているのもポイント。

[illegible]	企画・原作。代表作 「やるドラ」全作の企画・プロデュース、「機動警察パトレイバー ゲームエディション」プロデュースなど。
[illegible]	キャラデザイン・総作画監督。代表作 「季節を抱きしめて」キャラデザイン、「ラッキーマン」、「十二国記」(TV)の原画など。
[illegible]	美術 美術監督。代表作 「風の谷のナウシカ」、「天空の城ラピュタ」、「魔女の宅急便」背景、「メトロポリス」CGレタッチなど。
[illegible]	サウンドプロデュース。代表作 Kiroro、橘いずみのステージ、浜崎あゆみ(REM.X)、知念里奈のレコーディングなど。

※写真左上に「1」とあるものは、前作『トライアングル・アゲイン』の画面写真です

ミュージックアドベンチャーの第2弾、12月19日に開幕

マルチシナリオ、マルチエンディングを採用している本シリーズ。ストーリーの合間合間に出てくる選択肢を選ぶと、それに適応したシナリオが展開するというもので、前作では全部で9つのエンディングが用意されていた。今作ではストーリーとともにその数が大幅に増やされ、いろいろな灯のパラレルワールドが堪能できるようになっている。



➡⬇選択肢でどれを選んだかで、その後のお話が変化。



⬅ストーリーの厚みが大幅に増やされた今作。





⬆前作同様、音階を実際に"耳"で聞いて当てるという独特な選択肢も出現する。

"トップアイドルになった灯のその後"という、前作のベストエンディングの続きから始まる今作。華やかな芸能界でトップに立ったはいいが、もちろんその後も順風満帆にことが運ぶとは限らない。陰謀による挫折や苦悩に満ちたストーリーもあれば、恋愛事情が濃く描かれたもの、はたまた失踪した父に関するものなど、さまざまな出来事が灯を待つ。



➡お互い気を寄せる(?)勝との関係も。

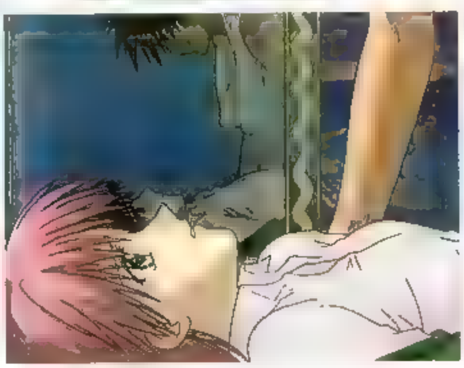


⬆突如いなくなった父を捜すという、前作ではなしえなかった目的も果たされる?



⬅灯と勝のことを快く思わない雰囲気の香澄。3人の関係は?

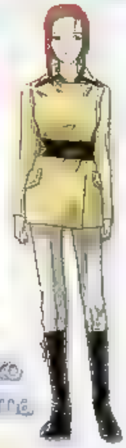




⬆➡呆けていたり、押し倒されている灯。果たして何が!?

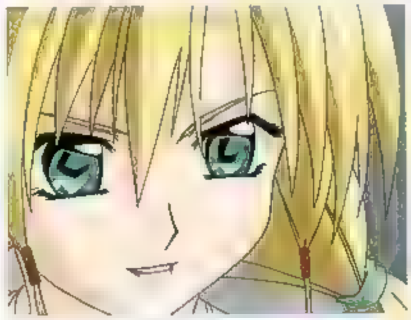


蓼科灯の専属マネージャーで、事務所のチーフマネージャー。元アイドル歌手。灯を歌手デビューさせた陰の立役者。



佐久間 奈保子 Nahoko Sakuma





灯と同じクラスの同級生で、事務所も同じポップス系のアイドル歌手。自分用の曲をとられたことで、灯を激しく恨む。

榊原 [illegible] Sakakibara





人気ハードロックバンド、ブラッククラッツのギター兼ボーカル。攻撃的かつ直情型の性格で、趣味はクルマとナンパ。

霧島 [illegible] Yoshiki Kirishima





灯のバックバンドを務めるギタリスト。やさしく温厚な性格で女性が苦手。ふつうに会話できるのは妹と灯だけ。

間島 和士 Kazushi Majima

10月30日〜11月28日



相沢浩仁



ファミ通Xboxのホ ムページ内にようやく掲示板ができました。会員登録が必要なうえ、使い勝手もまだまだな部分もあるかと思いますが、すでにたくさんの方々に来ていただいています。編集部員もけっこう書き込んでいますので、一度ぜひのぞきに来てください。本誌編集長。

西川ラメ夫



会社員生活にもようやく慣れ、いまをときめく携帯電話の着信メロディ配信会社で（いちおう）プロデューサーを務める元ゲームライター&編集者。ちなみに最近のオススメは「ぼくよ小さい」。ユルくてホンワカなごめる超オススメの1本 ていうか残念、他機種でした！（涙）

麻布アルノ



GameWaveDVDの誌名がファミ通WaveDVDへと変更！しかも、今月もなんと「DOAX」、「ブリンクス」、「デッド トゥ ライツ」、「パンツァードラグーン オルタ」などなど、Xbox話題作のすごい映像を多数収録！「ファミ通WaveDVD」vol.26は好評発売中！

戸塚伎一



非営利ゲーム戦士団体JGS所属の文章&漫画書きです。やむなき理由で数カ月間放置していた個人HPをリニューアルしました。なんかの最新情報がつねに、という類のものではありませんが、もしお暇でしたらhttp://www.geocities.co.jp/Playtown-Yoyo/8517/まで。

TOTAL POINT

11月21日　Quantum Redshift 超高速空間バトルレース



近未来を舞台に、時速1600kmで疾走する反重力マシンの超高速空間バトルレースゲームだ。勝つためにライバルを攻撃することも可能。キャラごとにストーリーやイベントが展開するぞ。

相沢浩仁：プレイステーションやPCで一世を風靡した近未来高速レース「ワイプアウト」によく似ているが、それはそのスタッフが数多く参加しているため。日本版へのローカライズを含め、かなり丁寧につくられており、時速1600キロの体感というのは無理があるが、何も考えずに楽しめる良作だ。

西川ラメ夫：泥臭い「F-ZERO」というかクールすぎない「ワイプアウト」という失礼な第一印象でしたが、小気味よい操作感と適度なスピード感が妙に心地よいんだなー。ややこしすぎずに効果が出るアップグレードとか、実にレースとマッチしているBGMとか、いい線いってるっす。お得感あり。

麻布アルノ：Xbox版「ワイプアウト」のような作品。ハードのスペックを見事に生かしたグラフィックと3Dエンジンに圧倒される。BGMもバッチリフィット。個人的にマシンデザインは苦手だし、驚かされるような仕掛けが少ないと思うのだが、それ以外の部分はぜんぜん問題なし。というか結構いかしてる！

戸塚伎一：「ワイプアウト」の安易な二番煎じだけは作るまい、という気概に満ち、それが空回りしていないのが凄い！ とくに武装アイテムによる攻防のシステム構築・バランス調整は絶品です。ひたすらハイになりたい人には、ゴーストカーと競い続けるタイムアタックモードが用意されてますよ。

11月28日　ドリホー



プレイヤーは、発掘屋のドワーフとなって失われた遺跡の発見、探索に挑むのだ。ドリルで穴を掘り、古代遺跡を発見したらハンマーで敵を撃退する。Xboxの機能を活かし自在に穴を掘れ！

相沢浩仁：3D世界の地中を自在に掘るという着眼点自体はとてもおもしろいし、高性能なマシンでなければ実現不可能なことは確か。だが、ヒントは少なめだし、ゲームのテンポがゆっくりでどうも単調に感じてしまうことが多い。Xboxの表現力ならばもう少しできるはずでは？と思うのだが 。

西川ラメ夫：きたーッ！ 乱暴に言っちゃうと「エバーブルー」地中版ですが（笑）、発掘ならではの孤独感と恐怖、そして発見といったストイックすぎない男の美学がいいアンバイで表現されてダラダラ遊んでしまいました。遺跡探索も違和感ないし、年末の発売ラッシュまでにやっておきたい名作っす。

麻布アルノ：新感覚の穴掘りゲーム。フルポリゴンで表現された地中の世界を掘り進むのは新鮮で気持ちいい ドリルを回すときの振動機能もグー。だが、ハンマーを使ってモンスタ たちと戦うシーンのアバウトさが逆に不満を感じさせる。長く遊べる内容になっているし、ビーブもウマそう（笑）だが 。

戸塚伎一：「遺跡が近いな」という予兆が"現場主義的"に感じられる穴掘り作業は、劇的な展開こそ期待できないものの、一度ツボにはまったら飽きがきません。究極の引きこもりゲームというよりは、むしろ世俗にまみれた日常を送っている人が、贖罪の意味を込めてプレイするのに、丁度いいかも。

12月上旬　Innocent Tears



天使と人間の戦いによって廃墟となった東京を舞台に、堕天使の主人公が仲間とともに、天使と闘うことになる。やがて天使の陰謀を知り 。そんな描かれるドラマが魅力的な作品だぞ。

相沢浩仁：シミュレーション的にみれば戦闘時のユニットが多くはないし、Xboxならではという部分もさほど感じられないが、キャラクター重視のシミュレーションRPGとしての完成度は高い。2Dキャラのグラフィックも美しく声優も豪華。戦闘中のキャラが大きいので、その魅力も引き出されている。

西川ラメ夫：ぬふ〜っ。独特の世界観や全体に漂うアンダーグラウンド臭は理解できるんだけど、導入部にもうひとヒネリないと没入できないのでは？ などと思ったり。街移動時や戦闘時に受ける不完全燃焼にも似たアッサリ具合がもったいないナリ。もったいないなぁ、と終始思ったオレでした。

麻布アルノ：Xbox専用ソフトにしてはロード画面の多さと演出のシンプルさがとても辛いと思う。重要な要素であるバトルシーンでも、超高性能マシンならではの美しいグラフィックとかが見当たらないのは×。でもストーリー展開はまあまあおもしろく、このソフト全体の不思議な雰囲気は魅力的かも。

戸塚伎一：イケてる面の男女（翼つき）が過去を思い出しながら廃墟と化した都内をウロウロするわけですが、パッチワ クの如くまとめられた各要素を存分に楽しむためには、やおい属性と膨大な妄想力が必要不可欠。戦闘シーンは"キャラ愛"とYボタン（アニメの高速表示）さえあれば乗りきれます。

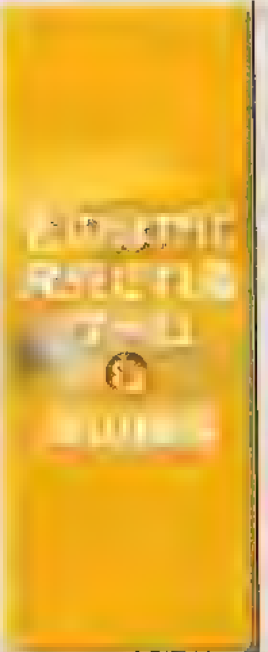


「カンタム」は洋ゲーにありがちな大雑把さを感じさせず、ついつい何度も遊んでしまう。個人的にはけっこう好き。「ドリホー」は基本アイデアはよいのに、時間か予算か技術力か……。なにかが足りなかったのでは、と感じさせて残念。

言わずもがな『ドリホー』。過去のストイック探索モノを独自のスタイルに昇華したクセモノといった印象です。体力の続く限り掘り、疲れたら心のガソリンをゴクリ！ 地味ながらイカス！ 「カンタム～」もいいけど、今月はあえてコレ1本。それが男！

今月は近未来的超高速空間バトルレースの『カンタムレッドシフト』がイチ押し。技術面はかなり強い。しかも遊びやすくて楽しい。4人同時プレイも可だし。「F-ZERO」や「ワイプアウト」が好きな人にとくにオススメしたいが、そうでない人もプレイしてみてほしい。

自国語でまくし立てるレーサーたちの寸劇を含めて、『カンタムレッドシフト』は最高。個人的には今年のベストゲームです。「絶対発売してやる！」という気概に満ちた「イノセント～」は、(元)DCユーザーなら一見の価値あり。



デッド トゥ ライツ



プレイヤーは格闘と射撃のスペシャリストである主人公・ジャック・スレイトを操り、悪の組織に挑む。彼は敵のアジトへと単身乗り込み、拳銃やライフルなどさまざまな銃器を使った銃撃戦、パンチやキックなどの肉弾戦、さらに相手に忍び寄り組み伏せるといった格闘戦など多彩なアクションで敵を打ち倒すのだ。

ダークかつ退廃的な趣さえ感じられるグラフィック、ド派手で爽快なアクション。"タイムシフトダイブ"を始めとする奇抜な映像表現を採用。本場ハリウッドのシナリオライターを起用した本格的なストーリーと、香港ノワールムービーを思わせるような演出で、大人でも楽しめるぞ。

■ナムコ ■11月28日発売予定
■ノワールアクションアドベンチャー ■価格未定



2002年号レビュー得点ランキング

順位	発売日	タイトル	メーカー	解説	得点
1	4月25日	HALO	マイクロソフト	[illegible]	[illegible] POINT
1	9月12日	鉄騎	カプコン	[illegible]	[illegible] POINT
3	2月22日	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	[illegible]	35 POINT
4	2月22日	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	[illegible]	34 POINT
4	4月4日	SSX TRICKY	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	[illegible]	34 POINT
4	6月13日	ラリースポーツチャレンジ	マイクロソフト	[illegible]	34 POINT
4	11月21日	カンタムレッドシフト 超高速空間バトルレース	マイクロソフト	[illegible]	34 POINT
8	2月22日	サイレントヒル2 最期の詩	コナミ	[illegible]	33 POINT
8	3月21日	ガンヴァルキリー	セガ	[illegible]	33 POINT
8	7月11日	THE BASEBALL 2002 バトルボールパーク宣言	コナミ	[illegible]	33 POINT
8	7月25日	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	[illegible]	33 POINT
8	9月26日	真・三國無双2	コーエー	[illegible]	33 POINT
13	6月20日	ファントムクラッシュ	元気	[illegible]	32 POINT
13	9月19日	MARVEL VS. CAPCOM2 New Age of Heroes	カプコン	[illegible]	32 POINT
15	2月22日	DOUBLE-S.T.E.A.L	ぶんか社	[illegible]	31 POINT
15	2月22日	Project Gotham World Street Racer	マイクロソフト	[illegible]	31 POINT
15	2月22日	幻魔 鬼武者	カプコン	[illegible]	31 POINT
15	4月4日	ノックアウトキング 2002	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	[illegible]	31 POINT
15	5月2日	2002FIFA ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	[illegible]	31 POINT
15	9月12日	segaGT2002	セガ	[illegible]	31 POINT
15	9月26日	MAXIMUM CHASE	マイクロソフト	敵から逃げるモードと、敵で応戦するモードで映画のように展開するカーアクション。	31 POINT





教えて！ 板垣さん！ 『DOAX』の全貌をチェック

[illegible]

㊙インタビューから最新情報まで 総力特集！

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

ゲームの核が見えてくる（？）ロングインタビューとグラビア＆ビーチバレーの詳細を大紹介だ！

ビーチバレーはどんな感じ？ 駆け引き重視の出来に期待！

ようやく明らかになったビーチバレー部分。果たしてその詳細は？

このままアーケードに出せるくらいのクオリティー

――バレーは1セット[illegible]ですか？ それとも3セット[illegible]ですか。

板垣 7点先取の1セットです。[illegible]点でもいいんですが、[illegible]くらいでしょう。ゲーム全体として、テンポがすごくいいですよ。バレーをやって、[illegible]ナイスプレイをすると、[illegible]お金[illegible]もらえる仕組み[illegible]。そのあたりも調整して[illegible]の頻度で[illegible]プレイが出せるのか、どのくらい[illegible]するのかの検証ですね。もちろん[illegible]評価は[illegible]して[illegible]てますが、[illegible]りうまい人が遊んだときと、ゲーム初心者の人が遊んだときの差を見て決めなくてはなりません。このあたりが、水着やアイテムの値段・価値[illegible]できますからね。

――スパイクは強弱でフェイント[illegible]の使い分けですが、レシーブは？

板垣 トスにはクイックトスとロングトスがあります。レシーバーが体勢を崩さずにレシーブをした場合、ロングトスでネット際に上げてスパイクを打てるし、体勢を崩してしまった場合、クイックトスを上げてバックアタックに転じるなんて使い分けができます。[illegible]る位置も[illegible]。[illegible]

――バレー[illegible]でのこだわりは？

板垣 [illegible]タックの気持ちよさをモーションなりに、ボールの勢いなど出して、そこをいちばんに考えています。だから画面構成も横から見たものにしました。[illegible]ボールもつながりますよ。かなりバレーうまいですよ、この人たちは（笑）。

――これからさきはキャラ差をつける調整です。やっぱりティナはパワフルなキャラにしたいし、あやねやかすみはスピードを活かせるキャラにしたい。キャラクターのイメージを[illegible]したものにします。

――となると、ペアのキャラによって試合展開も変わりそうですね。

板垣 変わりますね。現状、ティナのスパイクはかなり強力です。吹っ飛ばされないまでも、ダウンしますから。ダウンの状況を見て戦略を考える。起きあがるのを待って高いトスを上げてもいいし、とりあえず相手コートに返すという選択をしてもいい。返すときも長いボール、短いボールとどっちを選択するのか。短いといきなり叩かれちゃうかもしれないなど戦略の幅は広いですよ。

――こだわってますね。

板垣 バレーゲームだからね。これでバレー部分がつまらなかったらバカみたいでしょ（笑）。どんなゲームにもあてはまると思うんだけど、駆け引きの部分をちゃんとしないと。このまま業務用に入れてもいいくらいのクオリティーで作っています。







タイトル	デッド オア アライブ エクストリーム ビーチバレーボール		
発売	テクモ	ジャンル	スポーツ
発売日	12月5日発売予定	価格	7800円（税別）
開発	Team NINJA	キーマン	プロデューサー 板垣伴信
対応周辺機器	[illegible]		
その他	[illegible]		

気になるゲームシステムとグラビアシステムをチェック

――ゲームシステムはどうなるの[illegible]気になるポイントを聞いてきた[illegible]

ゲームの流れから島の詳細まで、詳細ゲット!

――ゲームの中で時間の[illegible]はどうなっているんでしょうか?

板垣 時間は[illegible]制です。[illegible]のフェイズに[illegible]計14[illegible]バカンス終了になります。[illegible]の進行条件は最後の[illegible]ということです。ある程度遊んでみないと[illegible]のへんは[illegible]ですから。もちろん1バカンスじゃとうていすべてを満喫できないので、最低[illegible]キャラ3バカンスは楽しめますよ。

――ゲームの基本的な流れは[illegible]

板垣 まず島に行って、いろいろなところに出かけますよね。最初はリサがエスコートしてくれて、簡単に島を紹介してくれます。リサと別れてひとりで行動しているときに、誰かに会ったら、その子に話しかけたり、プレゼントを渡したりすることができます。そこでペアを組んでいっしょになると、パートナーとして2キャラで行動することになります。そのときに2キャラで行動しているNPCに出会うと、試合をするかしないかの選択になるんですよ。

――ペアを組むときにキャラどうし、会話が発生するんですか?

板垣 会話はフルボイスで行います[illegible]

[illegible]DOA[illegible]ずいぶん多いですからね。

――キャラの組み合わせによって会話は変わってくるんですか?

板垣 多少ですね。組み合わせによって変わるというよりも、感情の[illegible]

[illegible]

[illegible]出かけられる場所は[illegible]お店[illegible]ホテル[illegible]

板垣 そうですね。[illegible]カジノに[illegible]

[illegible]

板垣 [illegible]アイテムの数が[illegible]られているので、ホテルに預けておく持ち物の管理。ホテル経由でほかのキャラにプレゼントを贈ることができます。もちろんほかのキャラからのプレゼントも届きますよ。あとテレビを選ぶと、Team NINJAがこれまでに作ったいろいろな映像を見ることができます。[illegible]こう昔のも収録するつもり[illegible]ら、レアなのもありますよ。『DOA』『DOA2』『DOA3』『NINJA GAIDEN』という感じで[illegible]。ホテルでできるのはそれくらいで、あとは寝るだけです(笑)。でも寝たあとにもじつは何かあるんですけど[illegible]、それはまだ内緒です。

注目の水着のシステムプレゼントが重要に

――水着はどのキャラでプレ[illegible]もすべて買えるんですか?

板垣 プレイしているキャラ[illegible]で違います。そのキャラ[illegible]スス[illegible]水着がショップに[illegible]それらの水着しかそのキャラでは買えません。[illegible]その水着を着せたい場合、[illegible]水着を[illegible]レゼントしてみてく[illegible]キャラクター専用[illegible]た水着もありますす[illegible]



[illegible]はどのキャラ[illegible]ますが、[illegible]にも"好み"があ[illegible]デザイン[illegible]なければ、速攻でつき[illegible]

[illegible]

板垣 [illegible]水着は100[illegible]100だとし[illegible]800[illegible]800でも[illegible]

[illegible]CG[illegible]

グラビアシステムの詳細を解き明かす

――グラビアシステムはどういうときに発動するんですか?

板垣 ひとりで行動しているときに誰もいないスポットに行くと、グラビアを見ることができます。[illegible]

[illegible]った具合です。

[illegible]でも、あやねで遊[illegible]あやねのグラビアしか見られないかというと、そうではなくて、NPCがいるスポットに行くと、そのキャラのグラビアも見られるんです。たとえば、かすみがあやねのいるところに行くと、体操をしているあやねと会話が発生するようになっています。自分のキャラのグラビアも見られるし、NPCのものも見られます。[illegible]アクセサリー[illegible]ドレスアップして、[illegible]なグラビアシーンを楽しんでほしいですね。

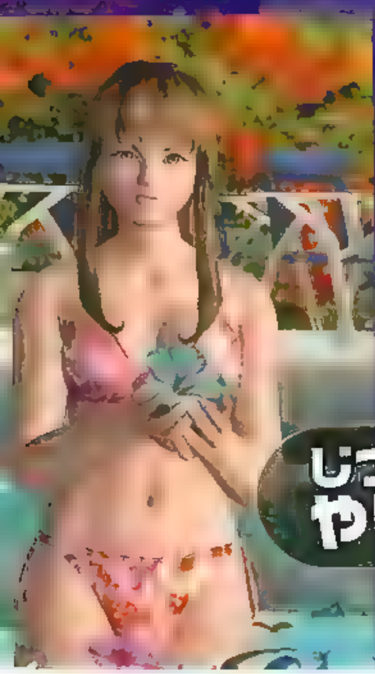
[illegible]

板垣 [illegible]









[illegible]何かのグラビアはアイテムで[illegible]

じつは水着は800着必要なんですよ。やりすぎですね(笑)

リサちゃんの"やる気なし体操"からかいま見えるカメラシステム

[illegible]

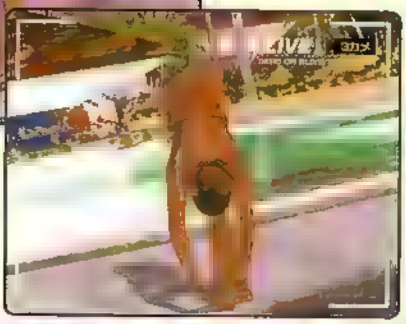
ら切り替えた。グラビアシステム中[illegible]の[illegible]に、3つあるカメラから好きなアングルをボタン選択できるのだ。[illegible]も完備しているというから驚き。またカメラの切り替えだけでなく、ふたつのスティックを使ってさらなる何かができるようだぞ

2カメさ〜ん、お願いしま〜す!



←1カメさんは正攻法で右斜めから撮っているが、2カメさんは何と後ろからの大胆アングル。2カメさん、少しHですね。

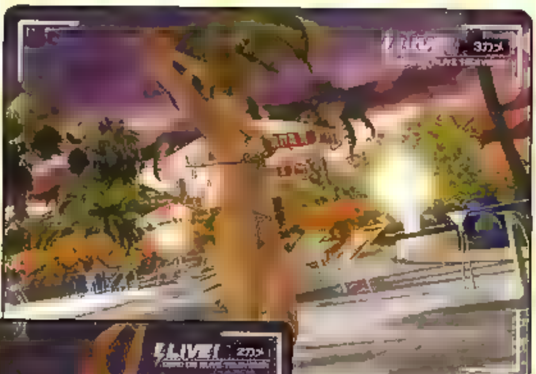
ハイ、こちら2カメです
絶妙なアングル、
押さえました

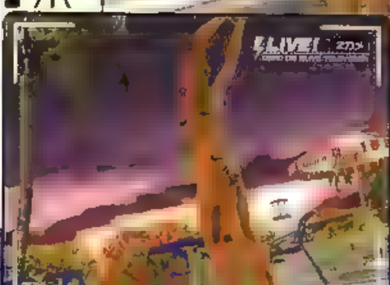


➡3カメさんは1カメさんより正攻法での撮影。真っ正面からのアングルもいいよね。

3カメさ〜ん、お願いしま〜す!

1カメ、2カメには負けられないっすよ〜





⬅⬆2カメさんはあいかわず後方からのポジショ ング。3カメさんはポジションを移したのか上面よりだったカメラアングルが横からのアングルになっている。いちばんいいアングルで見たいよね。

やる気なし体操は[illegible]かな?



[illegible]





まずは回転よね

⬅まさかい[illegible]なアングルから撮られているなん[illegible]気づいていないの?





伸びとかないと







とりあえず ブラブラさせよっかな



➡ブラブラさせ続けるのも何だしこのへんで体操も終了。ちなみにこの連続ショットは1カメさんのアングル。カメラの切り替えは簡単だから、いろんなアングルでグラフィックを堪能しよう。

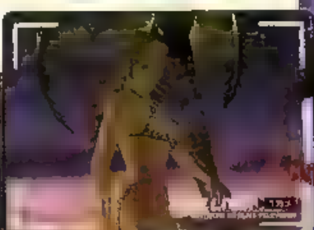


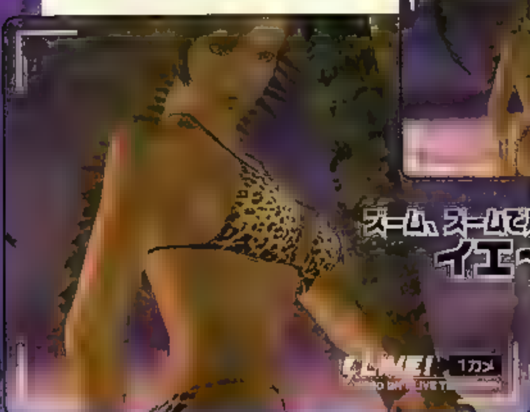


準備体操、終わりでいいや♥

1カメさ〜ん、ズームでよろしく〜!

➡カメラを切り替えるだけでなくズームも可能。もっ少し寄って水着の質感も堪能したいなら。





ズーム、ズームでハッと! イエ〜イ

⬅こんなに寄ることも可能。2、3カメでも可能だぞ。

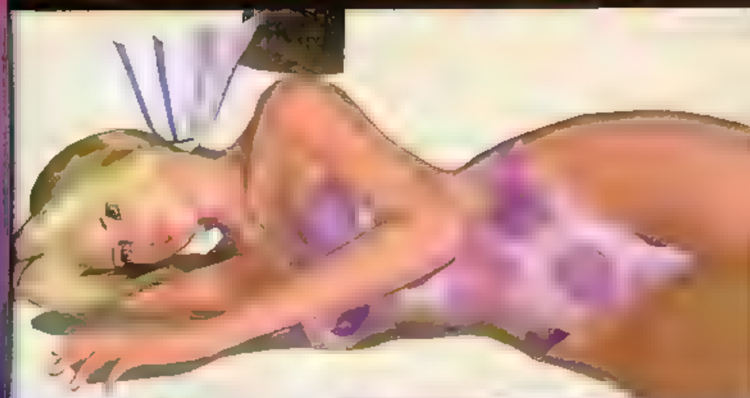




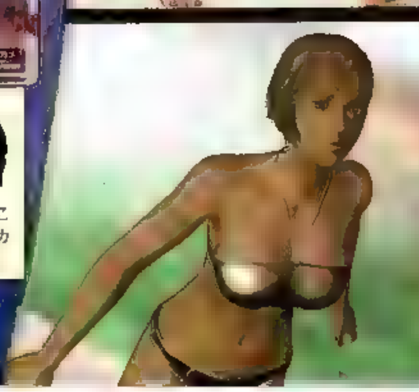
新作水着コレクション

新作水着3連発。ティナは金太郎タイプの水着。エレナ様は初めてのワンピースタイプだね。リサはチューブトップタイプ。見る角度で見えかたが変わるぞ。











ついに判明、ビーチバレー部分の操作方法はコレだ!

[illegible]



それぞれのボタンの役割

Aボタンはアタック

Aボタンは"アタックボタン"。わかりやすいネーミングどおり、アタックを打つときに使うのだ。アタック時に弱く押せば、フェイントになるぞ。また、サーブを打つときもAボタンを使う。トスを上げてサーブを打つのもAボタンの役割だ。

Bボタンのレシーブ

こちらは"レシーブボタン"。相手のサーブやアタックを拾うときに使うボタンだ。また、アタッカーにトスを上げるのにもBボタンを使う。強弱によって、トスの高さを変えられる仕様だ。防御的、補助的な使いかたが中心になりそうだぞ。

X、Yボタンはオプションで

オプション設定でデジタル操作は切替可能。この場合X、Yボタンが"強アタック"、"強レシーブ"に。ジョイスティック派はこっちかな?

1 アンダーサーブで確実に敵陣に

[illegible]

2 ノーマルサーブはミドルリスクで◎

[illegible]



あやねちゃん体操が始まるよ~!

お気に入りのキャラクターをじっくりと堪能できるグラビアシステム。いままでも紹介してきたが、拝めた画像はどれもグラビアモードのほんのひとコマといった感じだった。しかし今回は、グラビア中のキャラクターがしっかり動いていることを証明できる連続画像を紹介しよう。

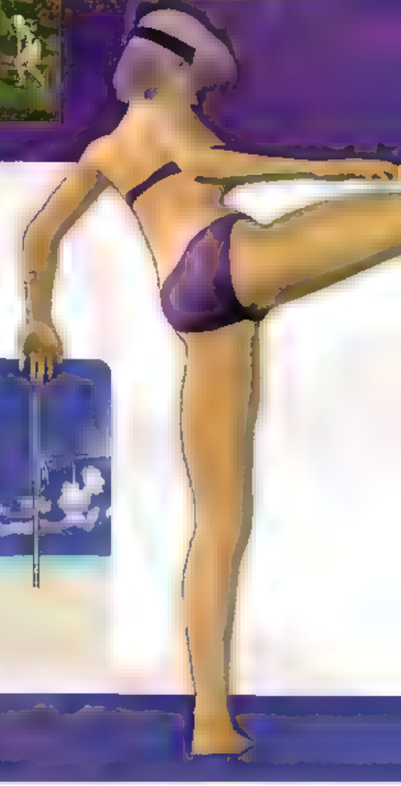
今回のモデルは、あやねちゃん。誰もいないバースビーチに行くと、グラビアモードが発動するらしいぞ。バースビーチは昼間しか行けないから、貴重なグラビアかもね。



忍はつねに臨戦態勢? 準備体操は忘れないぞ。







ジャンプサーブはハイリターンだが

よーしいくぞー！













決まれ！！

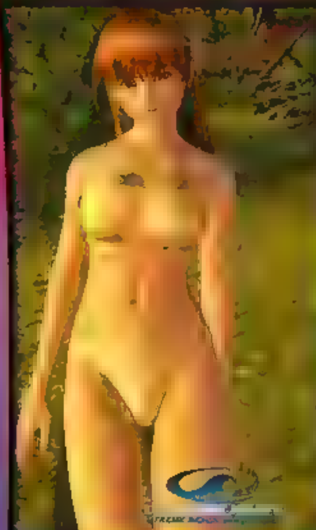
あやねちゃん体操まだまだ続くよ
次ページをチェック！

蹴りをくり出しているようにも見える準備体操。さすが忍者……ってこと？

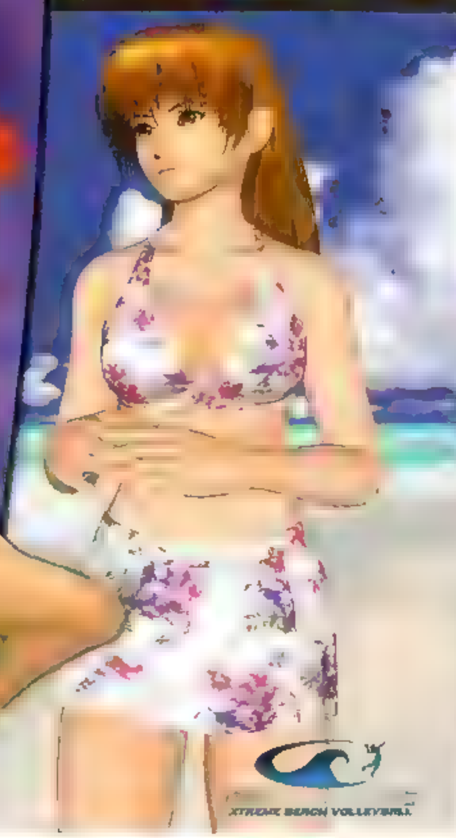


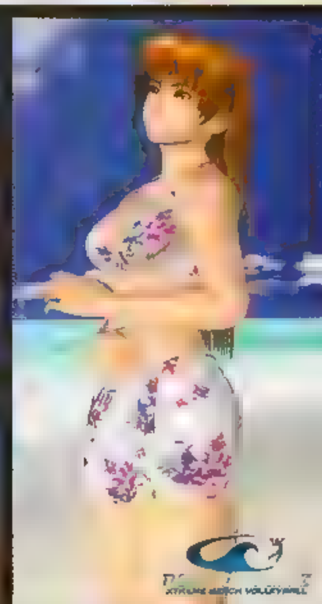


新作水着コレクション









白地に花柄、スカートという爽やかな組み合わせは、かすみちゃんにピッタリのデザイン。座っている姿もキュートだ。

ラリーが熱い？ 打って、拾って、打ち返せ！

[illegible]

シンプル操作ながらも、ボタンの[illegible]の[illegible]大きく変化しそうな予感。[illegible]に仕上がっていそうだ。

強烈アタックをレシーブ！

相手のサーブやアタックを拾うためには、レシーブ動作が必要となる。レシーブは、Bボタンを押すだけ[illegible]



アターック！





■忍者ならではの[illegible]かしら。[illegible]方からの[illegible]外側かと[illegible]シーヘ。ヒトミがレシーブ[illegible]





レシーブ間に合って〜

[illegible]





ヒトミちゃんのナイスレシーブ

トスを上げて、反撃開始だ！

レシーブで相手のアタックを拾[illegible]反撃開始[illegible]トスを上げて[illegible]

[illegible]Aボ[illegible]アタック[illegible]タイミング[illegible]キャラクター[illegible]

これから反撃開始よ





■プレイヤー以外のキャラクターはCPUが動かしてくれるようだ。今回[illegible]はヒトミなので[illegible]てくれるようだ。





ネット際に上げるよ〜

■■あとはタイミング[illegible]Aボタンを押すだけ[illegible]タイミングやキャラごとの性能によって威力も変化するようだ。[illegible]ネットの後方から打てるかもキャラ性能で異なるらしい。

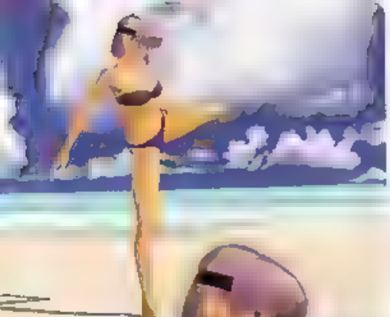




タイミングバッチリ強烈アタック！



決まれー！！



あやねちゃん体操以外にも、グラビアはいっぱいあるのだ♪

足を伸ばして、ストレッチ。あやねちゃん体操は、まだまだ続くよ。グラビアシステムは、これ以外にもたっぷり用意されているのだ。各スポットを訪れてみよう。



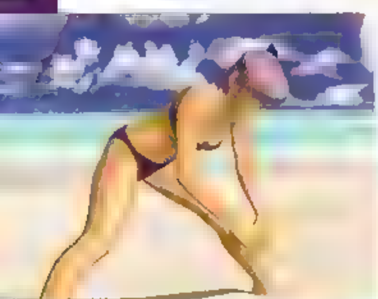


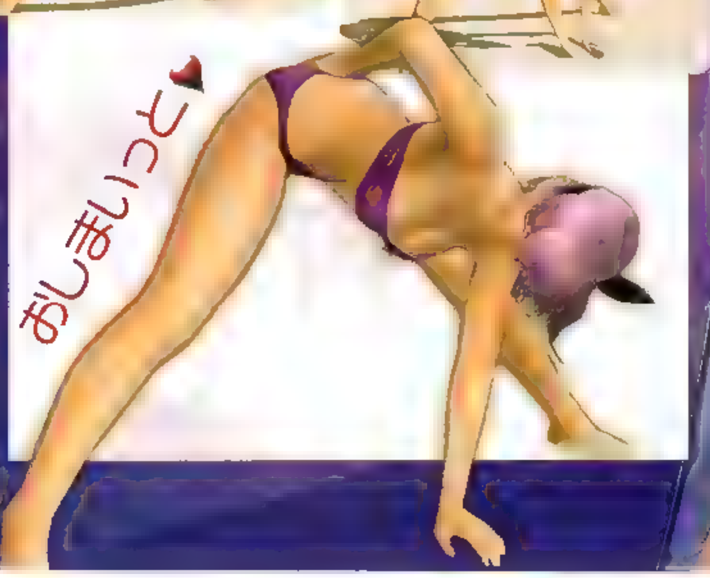


足を伸ばしてストレッチ♥

足を高く上げてストレッチ。体の柔軟性 バランス感覚はさすがあやねちゃんだね。

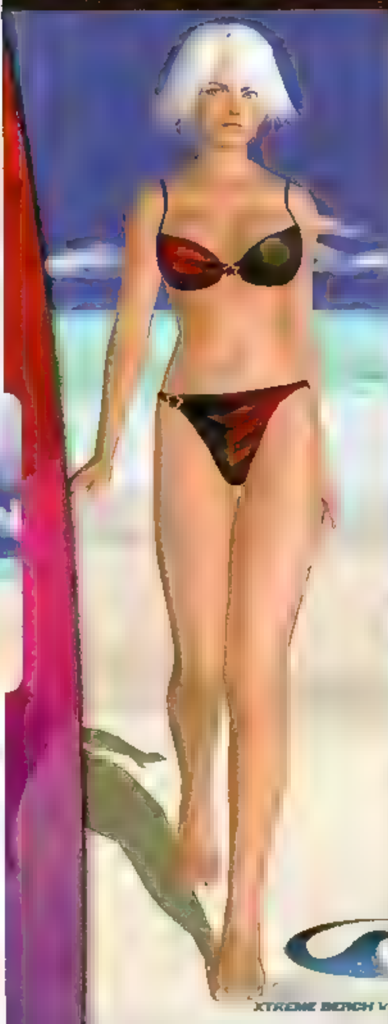
つぎは体を前に倒して前屈運動。あやねちゃん体操はまだまだ続くようだけど、今回はここまで。あとは発売してからのお楽しみ。





新作水着コレクション●

[illegible]

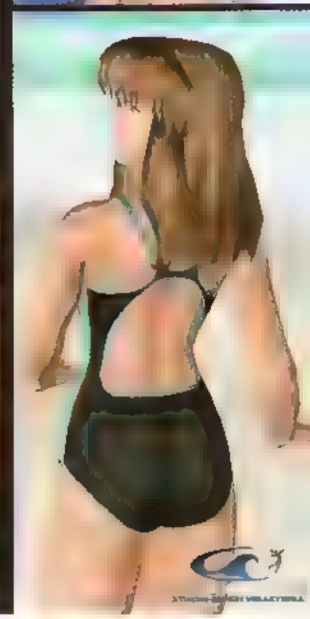




クリスティのワイヤータイプ水着の素材は、なんとレザー。クールなクリスティにはピッタリのセレクトだ。ヒトミのほうは、オーソドックスな競泳用水着。シンプルで爽やかな水着が似合ってるね。

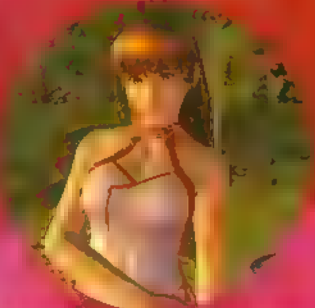






ファン投稿デザインを正式採用！ 新着水着最前線

[illegible]



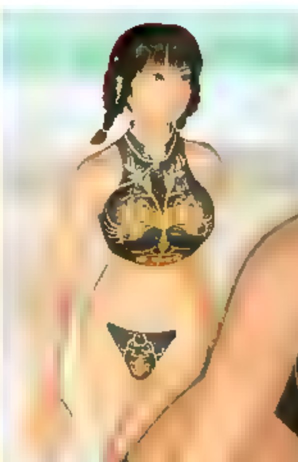
[illegible]

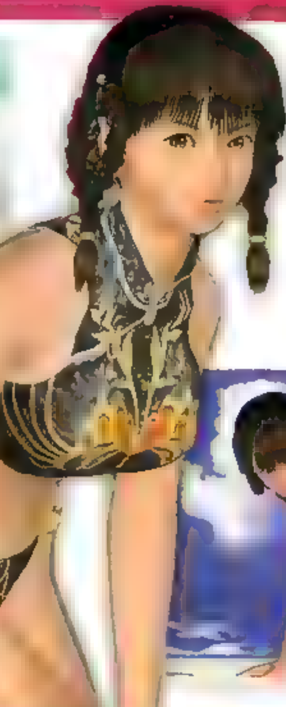


多数のご応募ありがとう 投稿デザイン採用の経緯

これらの水着デザインは、Team NINJA公式ページで運営しているファンクラブ内の投稿ページ宛てに「DOA」ファンから送られてきたものです。ファンクラブ側で正式にデザイン募集したわけではないのに、たくさんの水着デザインがファンから送られてきました。ファンの方々の情熱と期待にこたえるべく、今回の「DOAX」にいくつかの投稿デザインを採用させていただきました。私、板垣とデザイナー陣で厳正なる選考を重ねた結果、以下の3つのデザインを採用させていただきました。デザインを採用させていただいた方はもちろんですが、最終選考まで残った方の名前は、すべて「DOAX」のスタッフロールに載せます。またそれらの方には声優色紙・各種ポスターなど、豪華プレゼントをお贈りいたします。







チャイナドレスを大胆にアレンジ

黒のチャイナドレスを切り取ったようなデザインが鮮烈な印象を与えるレイファンの新着水着。これまでに紹介したレイファンの水着には、これよりも露出度の高いものもいくつかあったが、そのどれよりも艶かしく、レイファンの魅力をひときわ引き立たせている。



投稿者catmanさんのコメント

既存しそうなデザインにならないように気をつけたつもりなのですが……。よりレイファンらしいものを一生懸命想像しました。発売日までがより長く感じられそうな気がします（笑）。





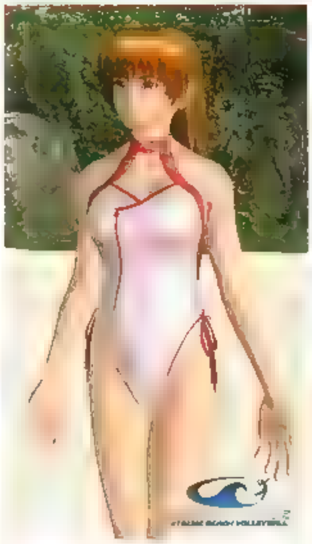


正式コスチュームが水着に

かすみの投稿採用作品は、これまでの「DOA」シリーズでおなじみの、2Pコスチュームをアレンジしたチューブトップタイプの水着。ボディにぴったりフィットしていてよく似合っているね。これはもちろんかすみ専用。このまま闘っても違和感がなさそうだね。









投稿者MASYANGさんのコメント

採用のうれしさとその連絡を受けたときの衝撃を「DOA」ファンの皆様にわかりやすく伝えるならば、ハイカウンター+飯綱+落下が決まったときの100回ぶんくらいと申しましょうか……（笑）。



個性的なデザインの爽やか水着

最後を飾るのは、淡色のストライプがとってもキュートなヒトミの新着水着。胸の谷間もきわどくていい感じ。投稿者はレイファンの水着と同じくcatmanさん。ひとりで2作品も採用されるとは正直脱帽もの。氏のデザインセンスの高さが窺える。









投稿者catmanさんのコメント

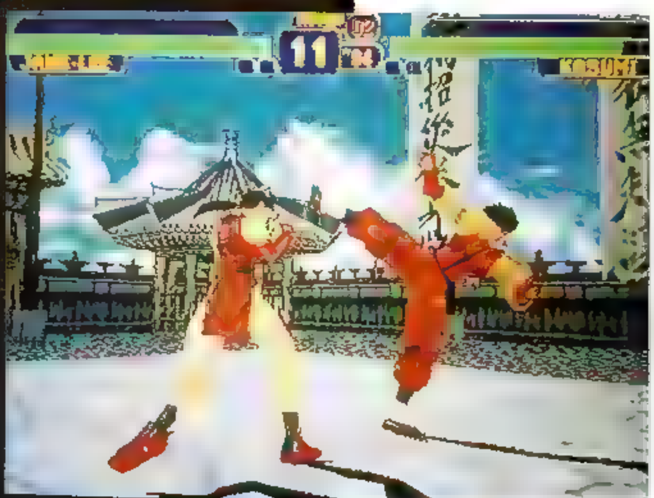
もう、うれしすぎです（笑）。（今回の採用によってヒトミが）ますます思い入れの強いキャラになりました。このたびはどうもありがとうございました。

Team NINJA FREAKS
チーム ニンジャ フリークス

第4回 『DOA』を振り返る その1 すべてが挑戦だった初代『DOA』

「DOA」シリーズの進化とともに歩みを進めてきたTeam NINJA。今回から4回にわたり「DOA」シリーズをTeam NINJAリーダー板垣伴信氏に振り返ってもらう。シリーズの持つ歴史を感じてほしい。

初代『DEAD OR ALIVE』(以下『DOA』)が発売されたのは1996年10月のこと。当時、格闘ゲームで何のブランドイメージも持たないテクモがこのジャンルに挑むのは、まさに大きな賭けだっただろう。「DOA」がどのような考えを持って生み出されたのか？　これから4回連続で『DOA』シリーズ(『++』、『2』、『3』)を振り返ってみたいと思う。



←初代『DOA』は1996年10月アーケードにて稼働。打撃、投げ、掴みという3すくみは当時の3D格闘では斬新なシステムだった。

キャラへのこだわりが生み出した存在感

――「DOA」ではセガのModel2を使用したわけですが、初めての基板で大変だったのではないでしょうか？

板垣　いや、動かすこと自体は簡単でしたよ。僕達は3次元CGをずっと研究していたチームだったから、CGゲームを作るための論理はわかっていました。それらの論理がModel2上では、どういう形で実装されているのかをひとつひとつ検分していくという作業でしたね。だから、実際あっという間に動きました。基板の仕様書もわかりやすかったし、あまり苦労した覚えはありません。それでもブラックボックス的な部分は確かにありました。シェーディング計算などは、うまく簡略化して実装されていたのがおもしろかったですね。陰影のかかりかたを、光の論理無視で波形調整できるんですよ。

――基板の研究から初めて、開発期間はどれくらいだったんですか？

板垣　95年の6月くらいからおよそ1年半くらいです。最初は私を含めて3人だけで開発してました。初めてだからこそ、やれることは全部やってみたかった。いまの格闘ゲームにはないものを作ろうと思って、いろいろ考えました。たとえば川や崖などで追いつめられるシチュエーションを作りたいとか、鳥を1000羽飛ばしたいとか、ポリゴン数無視の企画ばっかり出てきて……。いずれも「DOA3」でようやく実現したアイデアですよね（笑）。

僕自身ボードウォーゲームが好きだったから、平地より泥濘地だと移動コストやペナルティがかかる、みたいなのは好きなんですよ。でも水や煙などきれいなCGを使った形での地形効果はパワーの問題から実現できなかった。そこでModel2で実現できる"爆発"という要素で地形効果を表現したんですよ。それがデンジャーゾーンです。

――当時はほかの3D対戦格闘ゲームを見て、比較、研究したんですか？

板垣　しましたよ。僕自身、格闘ゲームはまったくの門外漢でしたから。2D格闘を少し遊んだことがあるくらいで、3D格闘は見たことはあるけど、遊んだことがなかった。だからまず格闘ゲームというものを勉強しなきゃならないと思ったんですが、ちょっと無理かなと。だって全部を自分でやってる時間はなかったですから。会社でいちばん格闘ゲームが好きなヤツを引っ張ってきて、自分の右腕にしましたよ。

どうして3D格闘ゲームは遊ばなかったかというと、当時の3Dキャラはどれも好みじゃなかった。キャラといえば「サムライスピリッツ」は好きでしたね。ナコルル、かわいいですよね（笑）。ゲームの勝ち負けのまえに、ゲームに触ってみたいと思わせる絵柄があるじゃないですか。「DOA」にはそういう魅力を持たせたいと思っていました。このModel2のパワーでは単純にリアルを求める方向では勝てない。また自分の好みとしても単純に写実性を高めるものでなく、少しファンタジックな物を作りたかったんです。

「DOA」を開発した中で、いまでも覚えている最後の重要な判断は、キャラクターのシェーディング（陰影付け）をなくしたことです。Model2にはフラットシェーディングしか実装されていませんから、陰影付けするとどうしてもポリポリするわけです。エッジだけでなく、全体的にポリゴンの稜線が目で見てわかるんですね。でも僕はかすみの顔に線が出るのが絶対に嫌だった。そこでさっきも言ったシェーディングの波形を調整して、少しずつ陰影を甘くしていきました。でもどれだけ甘くしても顔の線が消えない。ずいぶん調整して、ようやく納得がいくものができたんですが、波形を見ると陰影付けがゼロ（笑）。これじゃあ3Dじゃないと、スタッフから反対意見もあったんですけどそこは押し切りましたね。

Team NINJAのお蔵出し

「DOA2」開発時、1998年7月13日に決定され、いままで一度も表に出ることがなかった貴重なキャラクター設定お蔵出しの第3弾をお届けしよう。「DOA」シリーズでおなじみのフェイム・ダグラスには6人の妾が存在していた。今回は4番目の愛人イザベラと5番目の愛人MIYAKOを紹介しよう。

フェイム・ダグラスは組織の対立により暗殺され（第1回DOA大会開催時）、6人の女たちも3人が殺された。生きているものはその理由があって生きている。殺された女たちは、その理由があって殺された。はたして今回紹介するふたりの愛人はどんな理由があって、生かされ、そして殺されたのだろうか？



←愛人4号はスペイン出身のイザベラ。エキゾチックな女だったが暗殺され死亡している。死因は不明。何の理由で殺されたのだろうか？

←日本出身のMIYAKOはいまだ生存。和服が似合う彼女だが、ダグラス亡きあと愛人2号であるアンネと手を結び日本を陰から牛耳る。

チーム ニンジャ公式ホームページは http://www.tecmo.co.jp/teamninja です。

とにかく派手に！シビアな環境ゆえの選択

——当時は、入社してどれくらい経ったころだったんですか？

板垣　2、3年目ですか。マスターアップを2、3本経験して業務用アメフトゲームを自分で1本作ったあとです。まあそのゲームは大失敗でしたが（笑）。

アーケードってやはりシビアですよ。だから僕はアーケードの開発が経験できて本当によかったと思います。1分1秒という時間を大事にして、そこにおもしろさを凝縮しなければならない。プレイしてる時間、一時たりともダルイ演出なんか入れられない。ボタンを押したときのレスポンス、ウインドーの消えかたひとつとっても気持ちよくなければいけないんですから。

『DOA』では、その点は納得いくレベルまで作れませんでしたね。レスポンススピードを上げるには技術が必要で、当時はまだそこまでの技術はなかったんです。パンチひとつが気持ちよく出ないんですよ。ボタンを押したのと同時にヒット音がするくらいに仕上げたかったけど、無理やりそうしてもきれいに仕上がらない。パンチなんか数十回は作り直したんですが、それでも納得のいくものにはならなかった。

——『DOA』はTeam NINJAの最初の仕事として大きな経験だったと？

板垣　開発が終わったときは仕事としての達成感と、時間と経験のなさから生じる不満とが入り交じっていました。いちばん不満だったのがモーションで、開発中にこのやりかたではダメだと気がついたんだけど、それまで作ってきたものをすべて作り直すと調整に膨大な時間がかかってしまう。発売を遅らせるわけにはいかなかったので、やむなくそれまでの方式でまとめざるを得なかった。家庭用移植の際に絶対に全部作り変えるぞと決意しましたね。

業務用『DOA』ですが、そんな感じで無事発売にいたったわけですが、結果として人気が出てうれしかったですよ。お客さんがニコニコしながら遊んでくれるっていうのはホントにうれしいですね。反省が生きたというか、件のアメフトゲームはやってもらう以前に、見てももらえませんでしたから。それは見ないという意志があるわけでなく、気がついていないんだろうなって。やはり画面の派手さ、アイキャッチがないんだろうなって。だから『DOA』ではとにかく派手に、迷ったら派手にという方向性で作りました。胸が揺れるのもそういう考えからですよ。人に楽しんでもらわなくちゃしょうがない。とくに業務用は見てもらってやってもらわなければ意味がないですから。

当時、人気でしたがインカム（売上）はどうでしたか？

板垣　高インカムは長くは続きませんでした。僕らにしても納得いかない部分も多々ありましたし、反省点が多かった。それでもたくさんの世界中の人に遊んでもらって、その反応でいろいろ勉強させてもらって。つぎにつなげる大きなステップになりました。僕らのスタート点ですよね、『DOA』は。

板垣さんにとって『DOA』ってどんな存在なんですか？

板垣　挑戦ですよね。自分に対してもそうだし、ライバルゲ　ムに対する挑戦。ひとつのものを仕上げるという挑戦。挑戦の固まりみたいなものだったと思います。（2002年10月7日収録）

プレイヤーサイドから……もうひとつの『DOA』ストーリー

『DOA』が発売された1996年は、まさに3D対戦格闘ゲームの全盛期であった。セガの『バーチャファイター3』、『ラストブロンクス』といった名作が発売されたのもこの年である。当時はメーカー各社の技術力競争が熾烈な時期であり、より多くのポリゴンを使用したリアルなキャラクターが世に求められていた。そういった群雄割拠の時代にあって、『DOA』のビジュアルは特別レベルが高かったわけではない。では、どうして『DOA』は何作もの続編を発表する不動のシリーズとなり得たのか？　その理由は、型破りなゲームシステムにあったと筆者は考える。

当時の3D対戦格闘のゲームシステムは、大ヒット作である『バーチャファイター』シリーズを踏襲したものがほとんど。同シリーズの打撃・投げ・ガードによる駆け引きがあまりにも完成されていたため、後発タイトルはこのルールの上にスパイスを加味することによって差別化を図るしかなかったのだ。だが、初代『DOA』はこの不文律に一石を投じた。ボタンひとつで相手の打撃技を無効化できる"ホールド"システムの導入がそれである（初代『DOA』の操作系は、パンチ・キック・ホールドの3ボタン）。これにより、"打撃技をガードされたからつぎは相手の番"というターン制の概念は希薄になり、試合展開もスピーディーに変貌。ありきたりなゲームに飽きたマニアたちを一瞬で虜にした。

いっぽう、初代『DOA』では、それまで3D対戦格闘では敬遠されがちだった、デフォルメ的な演出に挑んでいる点も見逃せない。ダウンさせると床（デンジャーゾーン）が大爆発してコンボが狙えたり、しゃがみ状態の相手を打撃技で浮かせると通常よりも浮きが高くなる……など、いわゆるリアル指向のゲームとは一線を画する演出手法がふんだんに用いられている。リアリティーよりもエンターテイメント性を重視するこの姿勢は、2作目以降も一貫したイズムとして受け継がれていく。

残念ながら、初代『DOA』は大ヒットとはいかなかった。しかし、数々の野心的な試みが業界に新風を送り込んだこともまた事実である。

（文責：善之字元帥）



↑1996年は、3D格闘群雄割拠の年。写真は同年6月に発売されたアーケード版『ラストブロンクス』（セガ）。



土原　絵里子　ネットワーク事業部プロモーション課（わかりやすくいうと広報さんです）。縁の下の力持ちです。

公式ホームページ完成！

ついこのあいだ、待ちに待った『DOAX』をとうとうプレイすることができ、うっきうきです♪　バレー部出身なだけに、バレーボールにはちょっとウルサイ!?　私ですが、想像以上の爽快さにびっくり！　皆さん、期待して待っていて下さい！

さて、ちょっと遅くなってしまいましたが、"東京ゲームショウ"でテクモブースに遊びに来てくれたみな様、本当にありがとうございました！

とくに『DOAX』のときは想像以上にたくさんの人に集まっていただき、嬉しい限りです。ザックのエンターテインメントあふれるムービーと、声優さんの声が入った新しい映像に、思わず私が見入ってしまいました（汗）。会場では『DOAX』の"ヒトミ"、"あやね"、"レイファン"の3種類のポスターを配布したんですが、じつはその中にプレ　ミードッグの"ティナちゃん"がいたんですねぇ。知ってましたか？　もし、幸運にも"ティナちゃん"をGETできたっていう方がいたら、テクモまでご一報を（右のあて先、ティナちゃん係まで）　レアポスターセットをプレゼントしちゃいます！　それから、残念ながらポスタ　をもらえなかったという人も、このコーナーで次回、プレゼントしようと思うので、あきらめずに応募してみてくださいね

お便り大募集！

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。

- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問

などなど、大募集中！　お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
(株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係

PANZER DRAGOON ORTA™

発売まで約1ヵ月！
システム群の核心に迫る!

発売までいよいよ1ヵ月余りとなった『オルタ』。今回は新着画面から明らかになった、ゲームのキモであるシステム部分の情報を届けする。

タイトル	パンツァードラグーン オルタ		
発売元	セガ	ジャンル	シューティング
発売日	12月19日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	スマイルビット	スタッフ	プロデューサー：[illegible] ディレクター：[illegible]
ブロック数	未定		
その他	初回限定版（音楽CD同梱）同時発売：価格6800円（税別）		

ゲームシステムの詳細が続々判明!

基本操作から モーフィングシステムまで 一挙解説!!

ドラゴンの飛行形態がリアルタイムで切り替えられることについては、これまでも紹介してきた。そして、いよいよその詳細が明らかに……。今回はドラゴンの基本操作とともに、飛行形態別にその特徴を紹介していく。また、さまざまな種類が存在する"攻性生物"についての情報も入手。独特の生態は見逃せないぞ!!







⬆⬅ひと回り小さいドラゴンや地上を疾走するドラゴンも気になるが、画面左下に注目してほしい。いままでの画面写真にはなかった、ドラゴンの体力などを表すゲージが表示されている！

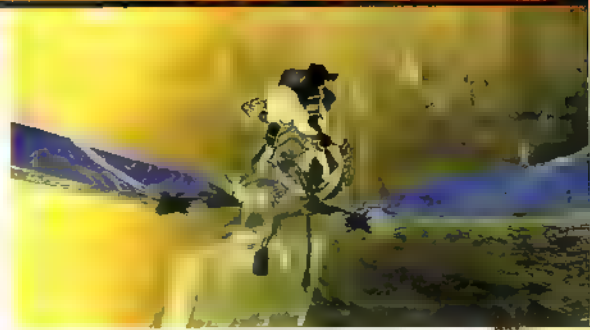
人類に似て非なるもの"亜人"

旧世紀の技術を[illegible]ることので[illegible]る人[illegible]人間"亜人"。そのイラストが公開された。亜人という[illegible]、2本の手足に頭という基本構成は人間とほぼ変わらない。しかし、[illegible]部に大きな穴が開いている[illegible]など、容姿は人間とかなりかけ離れている。旧世紀の人[illegible]が[illegible]り出したものだけに、人間よりも[illegible]生物に近い存在のようだ。

[illegible]
[illegible]
何かが[illegible]る[illegible]
もしかして亜人[illegible]



亜人のイラストもついに公開!!



入手した最新画面写真をもとに ドラゴンの基本操作を解説!

ドラゴンの操作は、過去の『パンツァードラグーン』シリーズと基本的に同じ。視点を切り替えながら、360度全方位から襲ってくる敵をホーミングレーザーやショットで倒していくことになる。ただし『オルタ』には"グライド"と呼ばれる新要素が追加されており、上下左右のドラゴンの移動に加えて、スピードの加減速による、前後の移動も可能になっているのだ。

ホーミングレーザー 主軸となる攻撃 口から放たれるレーザーで敵を一掃

ドラゴンが放つレーザーで敵を倒す、基本となる攻撃法。敵をロックオンさえすれば、あとは自動的にレーザーが追尾し、敵を攻撃してくれるので非常に使い勝手はいい。だが、同時にロックオンできる数に制限があるため、大量に敵が出現した場合は、敵をさばききれないことも……。また、敵の弾はレーザーで迎撃できないので、後述のショットとの使い分けが重要になってきそうだ。



す速く敵を捕捉! レーザーで撃墜するのだ



⬆ショットボタンを押しっ放しにした状態で、サイトを敵に合わせるとフルロックオン。敵の上に赤いマークが表示される。

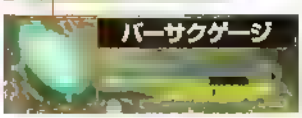
⬅そして、敵をロックオンした状態で、ショットボタンを離すと、レーザー発射!! ロックオンした敵をレーザーが襲う。

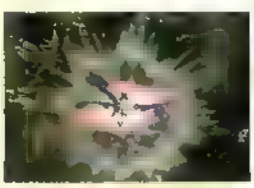
バーサク 画面上すべての敵を攻撃

ドラゴン最強の攻撃ともいえる"バーサク"は、『オルタ』でも健在だ。これは時間が進むごとに溜まっていくバーサクゲージが満タンになると使用可能となり、対応したボタンを押せば発動する。これで一定時間無敵状態となり、画面上すべての敵に対して、ドラゴンが矢継ぎ早にレーザーを放つ。ピンチのときやボス戦で重宝すること間違いなし!



⬅⬇画面左下のゲージが青く光っている。これがバーサクゲージだ。



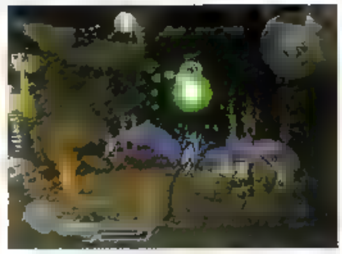




⬆➡レーザーで敵を一気に攻撃しまくる様も圧巻だが、美麗なエフェクトにも注目してほしい。

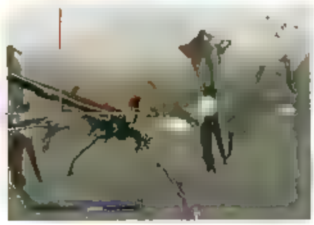
ショット オルタの持つ銃で 敵&敵の弾を撃破!

オルタの持つ銃を使った攻撃法。ホーミングレーザーに比べると敵に与えられるダメージは格段に低いが、ミサイルなどといった敵の弾を破壊できるという特性を持っている。



⬆敵が大量の弾を放つ場面では、ショットなしでは突破できないぞ。





⬅ホーミングレーザーと同じボタンを使うため、ショットはレーザーと同時に使えない。

グライド ドラゴンのスピードを調節して 有利な位置取りを確保する

ドラゴンを加速させたり、減速させたりする操作。グライドゲージと呼ばれるゲージの本数しか行えないが、敵の攻撃や落ちてくる障害物を避ける際に使うことになるぞ。





位置取りを変えないと ダメージを与えられない 敵も存在する!!



⬆後方からでは攻撃が当たらない敵の場合、加速して前方に回り込み攻撃する。グライドには、このような使いかたもあるのだ。



➡加速の場合に限り、体当たりで前方の敵を攻撃できる。囲まれたときにも役立ちそうだ。

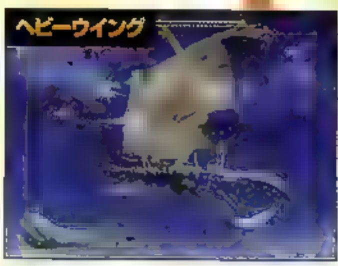
状況に合わせて形態を変化
モーフィングシステムを紹介



『AZEL』(セガサターン版)でおなじみ、ドラゴンの飛行形態を変化させる"モーフィングシステム"。これは『オルタ』にも採用されており、いつでもリアルタイムにドラゴンの形態を切り替えることができる。変更できる飛行形態は全部3つ。当然、それぞれ能力や性能などが異なるので、各形態の特徴を踏まえ、状況に応じて使い分けていくことがポイントになってくるぞ。

ドラゴンは3形態にモーフィング可能





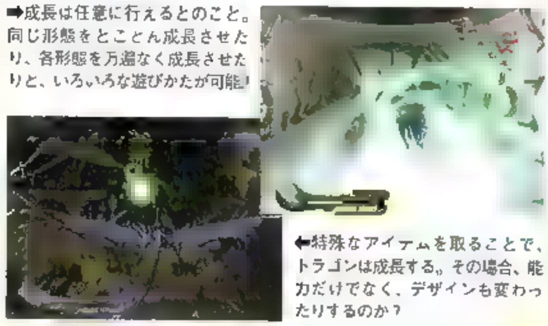


切り替えられる飛行形態はこの3つ。それぞれ回数制限などはなく、ボタンひとつで、ベースウイング→ヘビーウイング→グライドウイングの順に変更することができる。切り替えはリアルタイムなので、流れを中断することなく、スムーズなプレイが楽しめる。

ドラゴンは形態ごとに成長していく

ドラゴンは成長させることが可能なのだが、その成長は全体的なものではなく、飛行形態ごとにするようだ。成長によるメリットは明らかになっていないが、どの飛行形態の能力をアップさせていくのか、成長のさせたかもポイントになってきそうだ。

➡成長は任意に行えるとのこと。同じ形態をとことん成長させたり、各形態を万遍なく成長させたりと、いろいろな遊びかたが可能!



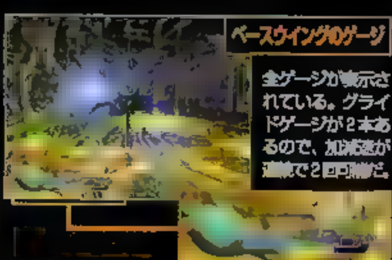
⬅特殊なアイテムを取ることで、ドラゴンは成長する。その場合、能力だけでなく、デザインも変わったりするのか?

ベースウイング Base-Wing



あらゆる局面で使える汎用性の高い基本形態

ホーミングレーザー、ショット、グライドのすべてのアクションが可能となる基本の飛行形態。すばやさや攻撃力などの能力も平均的で秀でたものはないが、汎用性が高く扱いやすい。この形態を軸に戦うことになるだろう。

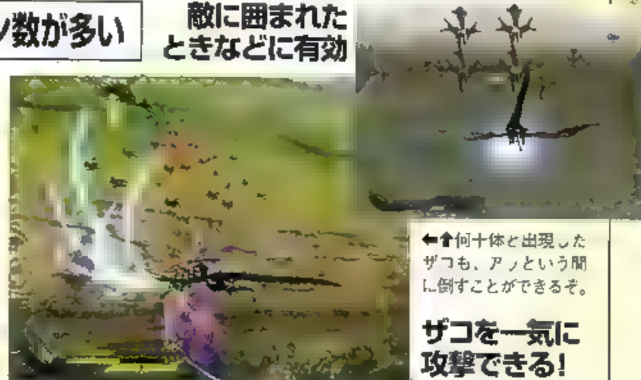


全ゲージが表示されている。グライドゲージが2本あるので、加速が連続で2回可能だ。

特徴1 ロックオン数が多い

ベースウイングの最大の特徴は、同時にロックオンできる敵の数が8つと全形態中、もっとも多いこと。一度に大量のザコが出現した場合、まとめて一気に倒せるため非常に便利。このため、敵の攻撃を受ける可能性がグッと低くなるのもうれしい。敵は序盤から隊列を組んで全方位から現れるので、やはりこの形態を基本に戦うのがベストとなる。

敵に囲まれたときなどに有効



⬅⬆何十体と出現したザコも、アッという間に倒すことができるぞ。

ザコを一気に攻撃できる!

特徴2 グライドアタック

加速して敵に体当たりし、ダメージを与える"グライドアタック"を2回連続で使用可能。ただし回数はグライドウイングより少ない。これは、敵の包囲網を一気に突破することもできるため、攻撃と防御のバランスが抜群にいい。ホーミングレーザーで敵をさばききれなかった場合などに、このグライドアタックでピンチを切り抜けるといった使いかたになりそうだ。



⬅グライドゲージが2本あるので、2回連続グライドアタックを使うことが可能。

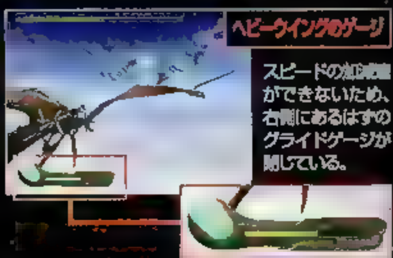
➡ちなみにグライドゲージは、時間が経つにつれて溜まっていく。ただ、溜まる時間は早いので、比較的何度でも使うことができる。

ヘビーウイング
Heavy-Wing



レーザーの破壊力はNo.1 攻撃を重視した"力"のドラゴン

ホーミングレーザーの威力をとことん高めた飛行形態。ただし防御力が低いため、一度に受けるダメージがやや多い。また、上下左右の動きが遅いため、サイトを敵に合わせづらいという弱点も。ボス戦向きの飛行形態といえる。



ヘビーウイングのゲージ

スピードの加減速ができないため、右側にあるはずのグライドゲージが閉じている。

特徴1 ロック数は少ないが威力は最高!

一度にロックオンできる敵の数は3つ(初期段階)とベースウイングの半分以下しかない。だが、その反面、レーザー1発1発の威力が強化されており、3つの形態の中で、もっとも高い攻撃力を誇る。

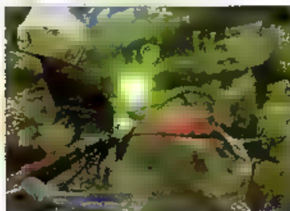


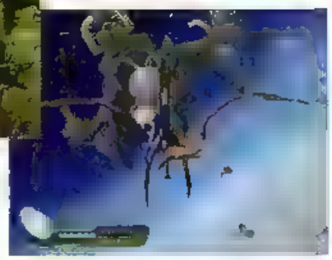
➡ロックオンできる数が少ないので、ザコが大量に出現する場面では苦戦を強いられるだろう。しかし、固い敵やボス戦などでは、この形態を使うことになるはず。



⬆ベースウイングのホーミングレーザーと比べると、赤っぽく太い。威力の高さがエフェクトからもにじみ出ている。

特徴2 動きが非常に鈍い





⬆➡ヘビーウイングはグライドができないので、背後などに回り込まなければいけない敵と戦う場合は、一旦他の形態に切り替えるなどの操作が必要になってくる。

狭い空間よりも広い空間が得意

ヘビーウイングという名前からも想像できるように、動きが鈍く、上下左右の動きも非常に遅い。スピードの加減速(グライド)をすることもできないため、移動に関してはいいところがまったくない。このため、障害物を避けて進まなくてはいけない場面では、敵の攻撃ではなく障害物にやられてしまうなんてこともある!?

グライドウイング
Gride-Wing



機動性を極めた 回避&防御に長けた形態

ホーミングレーザーを使えないというハンデがあるが、機動性が非常に高い形態。上下左右の動きがす速いため、障害物や敵の攻撃を避けるのにもってこい。意外に敵の攻撃の激しい後半で重宝しそうだ。

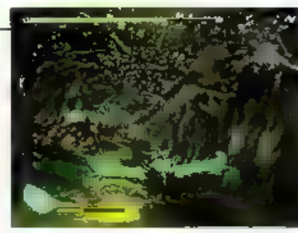


グライドウイングのゲージ

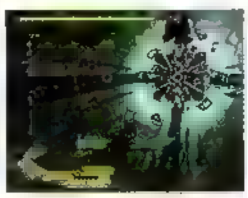
グライドゲージが3本となっている。レーザーが撃てないのにバーサクゲージがあるが……。

特徴1 攻撃はショットのみ

攻撃方法はショットのみだが、サイトがほかの形態より大きいうえ、敵や弾を自動追尾する機能も追加されている。レーザーでは撃ち落せない敵の弾に囲まれたときなどで、その力を発揮するだろう。



⬅自動追尾してくれるので、避けに集中することができる。操作に慣れてない初心者向き。

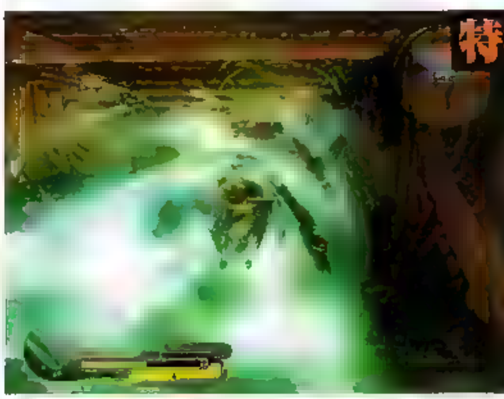


➡サイトが大きいので、小さな敵も攻撃しやすい。

サイトの大きさの違い



特徴2 連続で体当たりができる



⬅性能自体もベースウイングと同じ。ただ、3回連続で使えるので、突破力はグライドウイングのほうがだんぜん高い。

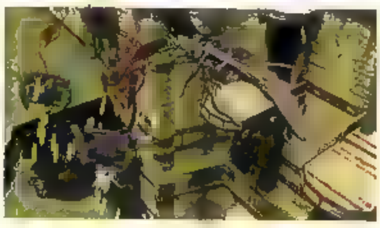
グライドウイングはその名のとおり、グライドアタックが非常に使いやすい飛行形態といえる。連続で3回使うことができるのはこの形態だけで、ベースウイングよりも1回多くなっている。ホーミングレーザーが使えないため、敵を倒しきれない状況も多くなりそうだが、す速い上下左右の移動と合わせてうまく使えば、そのハンデも十分補えるぞ。

相対することとなる 旧世紀の遺産・攻性生物

現状では理由が明らかになっていないが、オルタは帝国軍と旧世紀の遺産である"攻性生物"と呼ばれる敵と戦っていく。オルタを追ってくる帝国軍については前号で詳しく紹介したが、攻性生物は敵であること以外、詳しいことは謎に包まれていた。だが、今回その詳細が判明。そこで、ここでは攻性生物の知られざる生態について紹介していくとしよう。



←攻性生物は、どれもみな独特のデザインをしている。



←オルタは攻性生物だけでなく、帝国軍とも戦う。

旧世紀の遺産・攻性生物

旧世紀とは、約一万年まえに滅んだ高度な技術力を誇っていた前史の文明のこと。攻性生物は、その時代に生産された戦闘用の生物で、強靭な肉体と極めて高い戦闘能力を持つ。遺跡のセキュリティとしていまなお活動しており、人間が遺跡などの敷地に侵入すると死亡するまで攻撃してくるため、人類の敵と見なされている。



↑基本的に攻性生物は人間を見ると攻撃を仕掛けてくるが、ワームライダーと呼ばれる民族は特殊な方法で攻性生物を手なずけており、ともに暮らしている。

攻性生物にはふたつのタイプが存在

攻性生物には、化石のような外見をした旧世紀そのままのタイプ(純血種)と、突然変異や進化・退化のすえ生物的に変化したタイプ(変異種)の2種類存在する。どちらも攻性生物には違いはないが、もともと存在していたのは純血種。一部の攻性生物が独自の進化を遂げ、変異種が生まれたようだ。ただ、自己修復機能を持つ完成された生物である攻性生物が、なぜ、どのようにして進化をしたのかは、一切不明となっている。

純血種

戦闘生物として数千年まえに作られた姿のままを冬眠していた種。白い甲殻や幾何学的な体形が特徴的で、死を恐れないため極めて戦闘能力が高い。おもに遺跡などに棲息している。



←遺跡などを守備している大型の純血種は、ガーディアンと呼ばれている。

変異種

野生化した純血種の末裔。自己修復や化石冬眠といった能力はなくなり、捕食や交配を行うなど、より実際の生物に近い存在だ。



↑人間を襲うのも遺跡の防衛ではなく、捕食が目的のようだ。



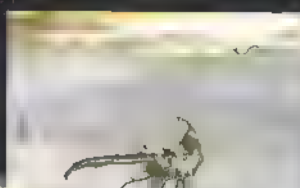
←接敵から逃げる行動を取る変異種。死を恐れない純血種よりも進化している!?

攻性生物の攻撃がより激しくなる中盤STAGE5～6を紹介

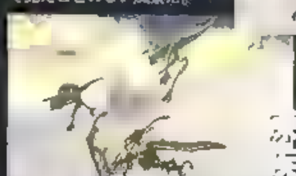
前回ではゲームスタートからSTAGE4まで一挙に紹介したが、今回はその続きとなるSTAGE5、6をエピソードとともに紹介しよう。

STAGE5 白一色で覆われた極寒の地 氷河地帯

旧世紀の終焉とともにできたという、北方に広がる広大な永久氷河地帯がSTGAE5の舞台。前ステージが大空での空中戦だっただけに、より雪の白が鮮明に写る。ここでは極寒の地で独自の進化を遂げた、変異種と戦うことになるぞ。激しくなる一方の攻撃を切り抜けろ!



↓雪景色にドラゴン。これまで見たことのない風景だ。

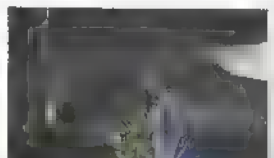


↑久しぶりの食料なのか、敵も必死で攻撃も激しい。

凍てつく雪の上を疾走するドラゴン

EPISODE 傷ついたドラゴン

氷河地帯の上空には激しい気流が渦巻いている。その気流のためなのか、または前ステージでの帝国軍戦艦との戦闘によるものなのか詳細は不明だが、ドラゴンの翼が激しく傷つくことに…。飛べないドラゴンで無事この地を抜けられるのか!? 走れドラゴン!



地上を疾走するドラゴン





翼がボロボロ…



←↑ドラゴンの翼を見てみると、向こう側が見えるほど、ボロボロになっているのがわかる。

↓雪原を大群で走るディーディと呼ばれる変異種。空を飛んでいたドラゴンも地上にいると、気のせいかなんだか小さく見える。



遺跡などを守る純血種の攻性生物を紹介！

旧世紀設備を守るために配備されている純血種の攻性生物。下で紹介しているSTAGE6にも、旧世紀の遺跡が舞台ということで数種類が登場する。ここでは、その中でも特徴的な攻性生物をいくつか紹介していく。どれもゲームで戦うことになる敵ばかりなので、どんな攻性生物がいるのか、しっかりチェックしておこう。また、シリーズに脈々と流れる独特の世界観を知るうえで、攻性生物も欠かすことのできない要素。「オルタ」の描く世界のイメージをこれら攻性生物から少しでも感じとってほしい。



デグ

↑全長6メートルと、小型の部類に入る攻性生物。高速で侵入者に近寄り、爆発物を投下しては、一目散に逃げていく。



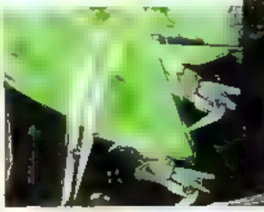
ガトワル&コトワル

↑つねに3体で行動する生物。侵入者を発見すると3体で囲み、蓄えていた電気で攻撃。

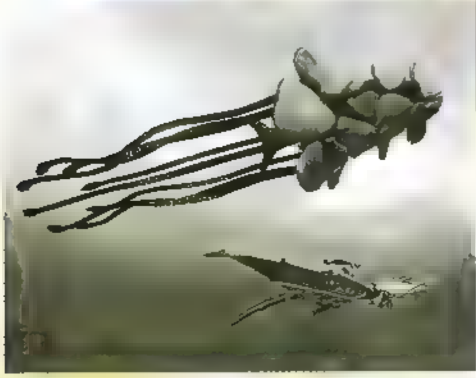


ナヤク

←一部の遺跡荒らしから"イッカグ"と呼ばれる中型の攻性生物。

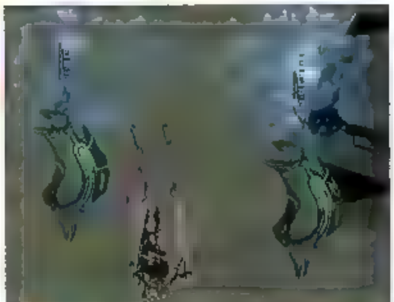


←後部に円形の光学兵器投射器を持ち、それにレーザを反射させて攻撃してくる。攻撃する際は側面を向けるため、どこからレーザーがくるか予測が困難。



チュムチュミ

←触手を漂わせながら、低速で空中を浮遊している。180メートルと大きく、動きは緩慢だが。

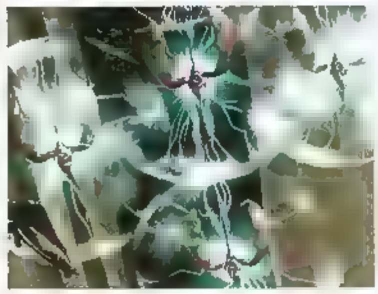


チューク

↑ふだんは壁に影のように潜んでおり、侵入者がくると実体を現し迎撃する。幽霊のような攻性生物。

これ以外にも多数存在する！

ここに紹介したのは純血種のほんの一部。これ以外にも変異種がいるので、攻性生物の種類は相当なものになる。既存のゲームにはない奇抜なものが多い攻性生物。敵ではあるが、どんな姿をし、攻撃してくるのか楽しみなところだ。



↑かなり奇抜な純血種のフォルム。思わず見とれてしまうこともしばしば。

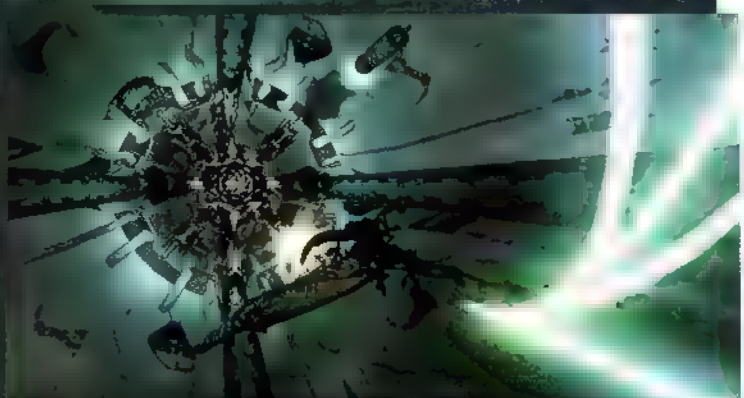
STAGE6 旧世紀文明のなごり 遺跡

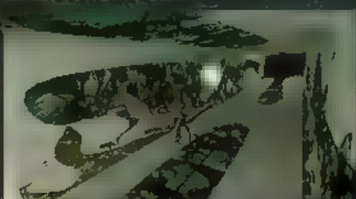
このステージの舞台は旧世紀の遺跡。製造されたときとほぼ同じ形で機能している純血種が数多く生息しており、それらと戦うことに。見どころはチューブ系のトンネルを高速飛行で進んでいくシーン。閉じかけている壁の隙間をすり抜けるなど、瞬時の判断が必要となる。激しくなる攻撃とトラップの数々を無事突破できるか？



←チューブ状のトンネルを飛ぶドラゴン。障害物やトラップなどが多いので、グライドウイング向きのステージといえる。

↓遺跡の中心部と思われる部分にホーミングレーザーを撃ち込むオルタ。攻撃はしてこないが、これがボスなのだろうか。







←↑攻性生物が数多く生息しているこの遺跡。重要な施設だったようだ。

EPISODE 遺跡でオルタは!?

オルタとドラゴンは、雪原を抜けて、旧世紀の遺跡へとたどり着く。旧世紀の謎が多く秘められたこの場所で、オルタが目にしたものとは…。



↑ゲームも中盤からいよいよ終盤へ。ストーリーも徐々に佳境へ近づく

遺跡の強固な防衛システム―― そのさきに待ち受けるものはいったい!?

スマビスタイル Smilebit Style

最終回

スマイルビット公式連載

http://www.smilebit.com/

「オルタ」の発売日まで、あとほんのちょっと。そちらの詳しい情報はP38からの特報を読んでもらうとして、こちらは過去の2作品をクローズアップ！

広く遊びを追求してみよう！

発売から半年以上経ったいまもなお、新規ファンを含めた賞賛の声が多数編集部に届いている『JSRF』と『ガンヴァルキリー』(以下GV)の両スマビ作品。あらかたクリアーしたあと、自分なりのツボを見つけて楽しんでいる人も多いようだ。今回はそんな楽しみどころの一例を紹介！

エンディング以降も、ジェットテク(スコア)やタイムアタック、各種トライアルミッションなど、やり込み用の課題が豊富に設定されている「JSRF」。その一方で、Xboxタイトル屈指のサウンドやビジュアルにほれ込み、「好きなBGMをセレクトしてからグラフィティエディットで落書き」(東京都・我王)なんて遊びかたをしている人も多いようだ。「街を歩くと、走っているときには気づかなかったいろいろな発見も！」(新潟県 ソーダ水)なんて人生哲学みたいな声も。





←⬇スティックを浅く倒して街中を散歩しつつ、いろんな場所でカメラをズームしてみる。自動ドアの張り紙がかすかに読めるの、わかる？



←音楽の質の高さは飛び抜け。別売のサントラCDにも全曲は収録されていないので、すべてを聴きたいならこのガレージに来るしかない。聴くべし、聴くべし！

エンディングを拝むころには、独特のブーストアクションの虜になる「GV」。それゆえ、「身につけた操作スキルを維持するのが楽しく、チャレンジモードで飛びまくり」(埼玉県・タケ)のような声が多いようだ。そんな"スキル持て余し"プレイヤーのために、今回は「GV」の鉄人 本作ディレクター の五百蔵氏にオススメの遊び込み例を聞いてみたぞ。



⬅挑戦①Lv2以上のケノーかサブロウタを用いて、出発時以外一度も地上に降りないプレイ。



➡挑戦②Lv3ケノのGVナパームだけで敵を倒し しかも出発時以外一度も地上に降りないプレイ



まずは全ステージのハレー・コア(13コ)を集めて Lv3ケリ に進化させるのもよし。

「1回もGVナパーム2、3、ホバリングなどを使わずにどこまでやれるか」もオススメ。人間の限界 人間の左手親指の限界に、さらに挑戦してください。(五百蔵氏)

GVディレクター 五百蔵 容氏からのメッセージ

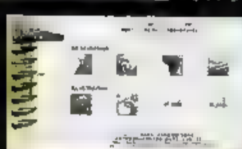
いい意味でも悪い意味でも独自性の高いシステムを持つ本作ですが、そのチャレンジブルなところを、とくにスマビを支持していただいているユーザーさんには前向きに受け取っていただいたようで、「最近少なくなった珍しく歯ごたえのあるゲーム」という評価を多くいただき、スタッフ一同感謝しております。ですが、同時に「しかし、ある瞬間から急にやさしくなる」との声も多くいただいております。それまさに「新規性、歯ごたえはあるが、奥行きがもうひとつ」ということでありましょう。大きな反省点です。つぎの作品では「敷居の低さ」「歯ごたえ」「奥行き」の三位一体を実現し、幅広いユーザーさんに骨の髄まで楽しんでもらえるソフトを作り上げたいと思っています。今後ともスマビをよろしくお願いいたします。

すまびの穴

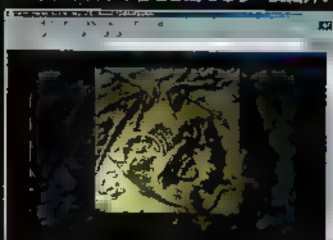
スマビファンならびに「オルタ」ファンにとっては、いまさら説明するまでもない「パンツァードラグーン オフィシャルサイト」。現在はややのんびりした更新状況だが、11月には何かしらの更新が予定されているというのでどうぞご期待だ。ネットができない人のために、ここら辺でもう一度紹介！



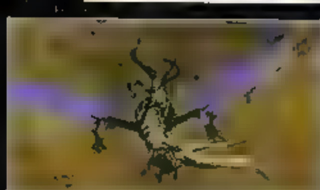
⬅イントロダクションでは、シリーズの流れを簡潔に紹介。



➡ギャラリーには数点のビジュアルが展示。



⬆壮大なバックストーリーを想起させる、ドラゴンの化石がイメージされたトップページ。



⬆迫力のイメージイラストなども鑑賞可能。展示作品は今後も増えていくかも？

http://www.panzer-dragoon.com/

おたよりスマイル

●あの世界観と操作システムを継承した「ガンヴァルキリー」の続編をぜひ作ってください。ハレー超人の外伝的なストーリーも知りたいです。 **神奈川県 氷竜**

●最近「JSRF」を買いました。カッコよすぎです。毎朝OPデモを流して、気合いを入れてから登校してます(笑)。 **北海道 Tak**

●DC版の「ハントレッドソード」はコンシューマー最強の戦略SLGだと思います。Xbox Live対応でチャットしながら対戦できたら最高だと思います。ぜひご一考を！ **群馬県 サクラビット**



▶東京都 三橋はつみ

主人公とドラゴンの出会いは「パンツァー」シリーズの見どころのひとつ。

というわけで、半年以上にわたってスマイルビット関連のあれこれを紹介してきた本連載も、ひとまず今回でひと区切り。はがきを送ってくれた皆さん、応援してくれた皆さん、本当にありがとう!! と言いつつ、おたよりやリクエストは引き続き募集中！ まだ未定だけど、案外、近いうちにリニューアルなどの形でお会いするかも!?(笑) ではまた！ 〒154-8528(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「スマビ」係

CBAS中央管理局 特別分隊月報

「デラックスパック」に続々新アイテム追加！
RTSが苦手なアナタへ。「RTS必勝講座：初級編」
悪魔と仲良くなろう！「ナビ活用術：STEP2」
今月は吉祥寺にスポットを当てました！「ナインノマチ」

真・女神転生 NINE

開発状況：90%
http://www.atlus.co.jp

Vol.01

分隊長　隊員Mはいるか!?
隊員M　はぉふぃふぁふひょー。
分隊長　また何か食べてるのか！前号を読んだ読者から「豚まんとはなんだ！　記事とまったく関係ないじゃないか！」というお叱りが来ているというのに!!　……お、焼き鳥か？　ささみ刺しか
隊員M　前号に載っていた店ですよ。
分隊長　よ、よく見つけたな。
隊員M　私の能力を持ってすれば、こんな調査は朝飯前です。
分隊長　ほおぉ。隊員Mにそんな能力があったとは初耳だ。どんな能力なんだ？
隊員M　嗅覚。
分隊長　……。今月の月報を早く提出したまえ！　RTSでの必勝法はマスターしたのか!?　ナビとは仲良くなれたのか？
隊員M　バッチリですよ　相棒のヒーホーくんといっしょに吉祥寺へ行って来まーす！
分隊長　逃げるな!!



デバッカーへのステップアップ

前号でご紹介しました『真・女神転生 NINE』のスタンドアローン版の発売日が、12月5日に変更になりました。価格には変更ありません。なお、今回新たに判明しました情報によりますと、デラックスパックに同梱されているアイテム"ID CARD"には、オリジナルサイトへのアクセスIDが記載されています。このオリジナルサイトでは、オンラインで入手できる悪魔のカードをほかの登録メンバー間でトレードすることができます。



➡なんと30曲も収録（予定）されているミュージックCDが、購入者全員にプレゼントされるようです！

RTS必勝講座 初級編

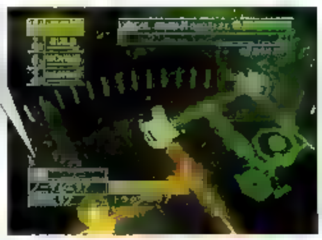
敵のエリアを破壊し、味方のエリアを構築していくことでバトルを有利に進められる。構築できるエリアは、回復効果のあるものやマグネタイトを生産できる場所などさまざま。エリアの構築には所持しているマグネタイトを消費し、消費するマグネタイトの量を増やせば規模の大きいエリアを構築することができる。



⬅余裕を持ってマグネタイトは持ち込むべし。

戦略を練ってエリアを構築せよ!

パーティーコマンドでエリアの構築や拡張を選べる。拡張では、破壊されたエリアの修復をしたり、規模（レベル）を上げて補強したりできる。



➡RTSフィールドが広ければ広いほど、エリアの存在は重要になってくる。複数のパーティーを配置して、いろんな種類のエリアを構築してみよう。パーティの組みかたにも注意。

ナビ活用術 STEP02

悪魔は種族ごとに性格が異なります。会話をするときに、同じような質問でも悪魔の種族によって答えかたを変えたほうがよいでしょう。大まかには、いくつかのタイプに分かれています。子供っぽい性格やギャル、神々に仕える敬虔な者、隠居している年寄り風など、悪魔の言葉遣いで見当をつけることができます。

⬇悪魔は会話をしたことを覚えている。会話に失敗して交渉がダメでも諦めないこと。





巧みな話術で悪魔を魅了!

⬅テンポよく会話を進めていかないと、悪魔が途中で飽きて帰ってしまうこともあります。相手の好みの話題で気を引いてみましょう。

ナインノマチ 吉祥寺

「真・女神転生」の原点？ 聖地？ >>



井の頭公園、エコーヒルのモデルになった某ビルなどがある吉祥寺は、メガテンファンには思い入れの強い街。「NINE」でもノイズに遭遇したとき、「やっぱり吉祥寺にはガキよね」と思わずニヤリ。実際には、ノイズではなくキャッチのお兄さんに捕まりがちですが、最近は声をかけられる回数も減ったなぁ……切ない。

⬅⬇隊員M的に気になる店、某薬局そして味噌屋。オシャレな街と、うわさでは、不思議なお店もある吉祥寺が好き。



隊員Mのつぶやき



吉祥寺で幽鬼ガキに会うと、切なくなってしまうアナタは、『真I』からのファンですね(笑)。

真・女神転生 NINE

スタンドアローン版の発売日は2002年12月5日に決定!!



タイトル	[illegible]（スタンドアローン版）		
発売元	アトラス	ジャンル	RPG
発売日	12月5日発売予定	価格	7800円[illegible]
開発	アトラス	制作者	プロデューサー [illegible]
[illegible]	未定		
その他	ネットワーク対応版 2003年発売予定		

12月5日にいよいよ発売する、スタンドアローン版。発売まえにこの「NINE」の世界をおさらいしておこう。

ふたりのキャラクターが物語をつむき出す

「真・女神転生」と「真・女神転生II」のあいだのストーリーを描いた『真・女神転生 NINE』。金子一馬氏の描く悪魔や、神話や伝承を基にした世界観、悪魔との会話や合体システムなど「真・女神転生」シリーズならではの要素はもとより、梅津泰臣氏の描くキャラクター、RTS、タクティカルバトルなど、さまざまな新要素が盛り込まれている。主人公を選択し、『NINE』の世界へダイブしよう。



シェルターの中で母親と妹と暮らす主人公

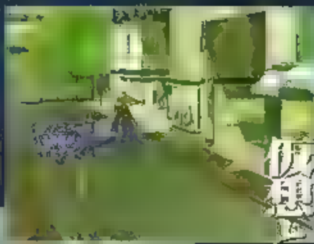
人々はネットワークを使って生活を楽しむ

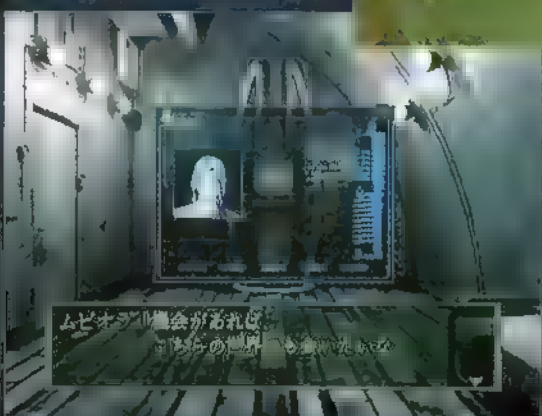


NINE's worldview
人と悪魔が共存する『NINE』の世界

大破壊により荒廃してしまった世界でシェルター生活を強いられている人々の楽しみは、ネットワーク上に作られた仮想空間"イデアスペース"へダイブすることだ。1990年代の東京をモチーフに作られた架空の世界とはいえ、現実の世界と同じように人々が交流し、ショッピングをはじめとするさまざまな娯楽を楽しむことができる。

主人公は、このイデアスペースで"デバッカー"として活動することになる。そこで出会う人々や起こる事件は主人公たちに何を示すのか？





仮想と現実を行き来しながら人々は生活をしている

主人公をサポートする悪魔"ナビ"

イデアスペースを利用する人々をサポートする"ナビ"は、悪魔の姿を模したプログラムだと言われている。しかし、ときどき見せる言動や、"はぐれナビ"の姿を見ると、みずからの意思を持っているような気もしてしまう。デバッカーとして活動する主人公は、特別なナビを複数体所有することができるのだ。属性も気になるぞ!!

ナビは"プログラム"なのか?





地母神・イシス
エジプトの豊穣と愛の女神。サマリカームの魔法を持つ。

女神・ハトホル
子孫繁栄や愛を司るエジプトの女神。回復系の魔法を習得。

魔王・モロク
ユダヤ人に崇められた火の神。呪殺を反射するが、衝撃攻撃に弱い。

デバッカーとしてイデアスペースの秩序を守れ！

新宿、アルト前で起こった事件に巻き込まれた主人公たちは、イデアスペースを管理する中央管理局に認められ、治安維持を目的とする職業"デバッカー"にスカウトされる。武器や防具といった装備やステータスを強化するドライブパーツ、そして特殊なナビを支給され、戦うことになる。いろいろなトラブルに対処するデバッカーは、ときには命がけで戦うこともある危険な職業だ。



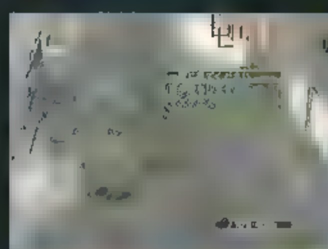
フェリス総長
中央管理局を統べるメシア教徒。その正体は謎に包まれている。

ツヅミ局長
フェリスと同じメシア教の忠実な僕として、中央管理局に勤める。

ミランダ
優秀なデバッカーで、主人公(男)をサポートする。

セリ
デバッカー仲間。主人公の性別により、セリの性別も変化する。

ムビオラ
任務のためならどんな犠牲もいとわない、職務に忠実な男。



デバッカーの任務：その1
はぐれナビの保護
"はぐれナビ"と交渉し、保護する任務。会話がうまくいけば仲間になってくれるが、失敗するとナビと戦うことになってしまう。

デバッカーの任務：その2
イデアスペースのトラブルを解決
イデアスペースを利用する人々のあいだで起きるトラブルを解決するのも、任務のひとつ。悪質なハッカーから利用者を守るのだ。





デバッカーの任務：その3
ノイズの処理
理性を失い、凶暴化してしまったナビを倒すという任務もある。ナビがなぜノイズとなるのか、詳しいことはわかっていない。その理由とは?

Idea Space
電脳空間に造りだされた街"イデアスペース"

1990年代の東京をモチーフに作られた仮想空間"イデアスペース"では、プログラムで生み出されたと思えないリアルな街並の中を歩くことができる。利用者が行けるのは、池袋、新宿、渋谷、原宿、六本木、吉祥寺、上野、秋葉原、そして品川の9ヵ所。それぞれの街はターミナルを介して移動する。新宿はいつも昼で、六本木はいつも夜、渋谷や原宿はファッションに興味のある人々が、秋葉原にはプログラムなどに興味のある人々が集う、というように街ごとに違った雰囲気を楽しめるのだ。そして、受けられるサービスや得られる情報も街ごとに異なってくる。デバッカーとして特性を詳しく知っておくことが必要になるぞ。

池袋

ハンヅなど若者好みの店が揃う池袋。大通りはショッピングなどを楽しむ人々で賑わっているが、裏路地にはアヤシイ店が並ぶ。主人公がデバッカーになってすぐに、ノイズ駆除の任務が発生する。任務終了後の地下街建設予定地へは、自由に出入り可能だ。



↑なんでも揃う、東京ハンヅ前。赤一色一員のグループもいるようだが……。

吉祥寺

初ダイブで新宿へ行ったあと、訪れることになる吉祥寺。ゲーム序盤ではショッピングモールを建設中で、ノイズも発生しやすくなっている。ノイズ・ガキに襲われている子供を助けるのもココ。

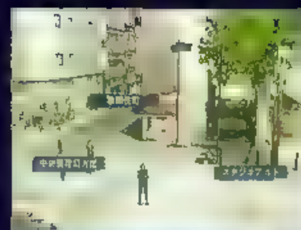




↑初めてRTSバトルを経験するのもここ。いろいろな意味で重要な場所かも。

新宿

東京都庁を模した建物には中央管理局もあり、中心地とも言える街。主人公たちがデバッカーになるきっかけとなった事件も、この新宿のスタジオアルトで起こった。イデアスペース内で、悪魔の合体や特殊加工を行う"邪教の館"があるのは、新宿と六本木。何かと立ち寄る機会が多い場所なのだ。



↑新宿駅東口付近を忠実に再現。一通りの店舗と施設が揃っている便利な街だ。

原宿

神宮前交差点から、明治通り、表参道エリアを歩くことができる。やはり中心となるのは、ファッション。明るい昼下がりに、表参道をウインドーショッピングしている人の姿もちらほら見られるぞ。



↑比較的、若い女性が多いような気もする原宿の街。ナンパ野郎も多いかも？



上野

アメ横周辺の活気あふれる雰囲気を味わえる。薄暗い裏路地には、中央に反発するちょっと素性の怪しい人々の姿も。上野と言えば西郷さんの銅像を思い出すが、今回は登場しないのだろうか？



↑賑やかなアメ横。裏路地には地下街建設予定地などもあり、少々怪しい感じ。

渋谷

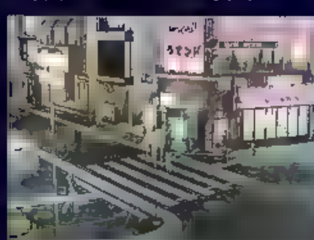
駅前から1009前、道玄坂付近を再現。1009ではショッピングはできないが、デートの待合せスポットとして賑わっている。渋谷のシンボル、ハチ公は登場するのだろうか？



↑渋谷駅前から1009へ。途中、有名な外資ドラッグストアもあるが、ショッピングはできない。残念。

六本木

いつも夜、妖しい雰囲気の漂う六本木は、六本木交差点前から飯倉方面付近を歩くことができる。このあたりを縄張りにしている、"アックス"という不良グループもいるようだ。



↑心なしか、歩いている人もどことなく怪しげな感じ。事件の起こりそうな気もするが……？

秋葉原

電気街には、家電やコンピューター関連の店舗が多く並ぶ秋葉原。違法に改造したコンピューター関連の商品も、どこかで入手できるようだ。また、1990年代の秋葉原にはなかった特別な施設、"アキバアリーナ"がある。



品川

1990年代にはビジネスフロントとして発展した品川だが、イデアスペースでの詳細は一切謎に包まれている。

Shops&Institutions
人々の"夢"を叶えるイデアスペースの施設

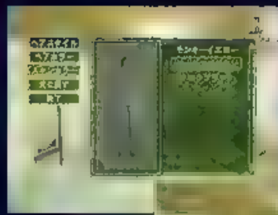
買い物をしたり、食事をしたり、映画を見たり……と、娯楽を楽しむことができるイデアスペース。主人公は、ここでふつうの利用者として、またデバッカーとして、イデアスペースにあるさまざまな施設のお世話になるのだ。ここでは、ゲーム序盤で利用できる施設の一部を紹介していこう。



↑プリクラ型のターミナルでは、移動の他にデータセーブが行なえる。

エステクローバー

主人公の髪型や髪の色、肌の色を自由に変えることができるエステクローバー。すべての店舗で品揃えは同じだが、ストーリーが進むと種類が増えていく。また、有料で体力の回復やステータス治療、蘇生などを行ってくれる。



されたいアナタに!

⬅無料なので、その日の気分でイメチェン!



➡任務のまえ、戦いのあとには必ず立ち寄ろう。戦闘不能になった仲魔は、合体や特殊加工もできないぞ。

モードカウンシル

主人公の服装を変えることができる。性別や街ごとに品揃えが異なり、こちらもストーリーが進むにつれて種類が増えていく。また、デバッカーだけの裏メニューとして防具も取り扱っている。防具の装備も忘れずに。



気分ごとにファッションを変えよう!



➡メニューが変わると"NEW"の文字が。マメにチェックして、最適の装備で任務に挑もう。

裏メニューには防具も!

邪教の館

新宿の大ガード下にある邪教の館では、悪魔を合体させたり、データを圧縮したり、特殊能力を抽出したりと、さまざまな加工を行うことができる。悪魔合体は『真・女神転生』シリーズの代表的なシステムで、『NINE』でも基本的な法則に変化はないらしい。しかし、今回は悪魔に"キロデビル(kd)"という容量が決められていたり、悪魔から抽出した"モジュール"や、悪魔をソフト化した"プラグインソフト"などを組み込むことで、合体の結果や悪魔の能力に大きな変化をもたらすことができるのだ。

合体





⬅↑合体でより強い悪魔を作り出す。組み合わせによって、いろいろな種族の悪魔が生まれてくるのだ。

特殊加工

圧縮



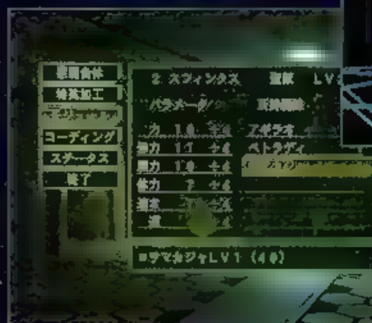
↑仲魔の容量を圧縮できるため、所持できるアイテムの数などが増える。

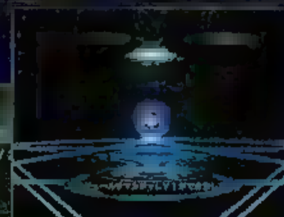
暗号化



↑仲魔の容量は増加するが、RTS時に敵からのハッキングを受けにくくなる。

モジュール化





↑モジュール化した仲魔は消滅。モジュール合体は、一度しか行えない。



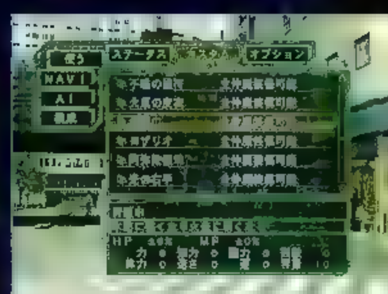
↑➡仲魔のステータスからひとつを選んで、具象化するモジュール化。抽出したモジュールは、別の仲魔に合体させ、その仲魔のステータスとして継承することができる。

トランスコーディング

➡能力値を最大まで積んだ仲魔を、プラグインソフトとして変化させることができる。







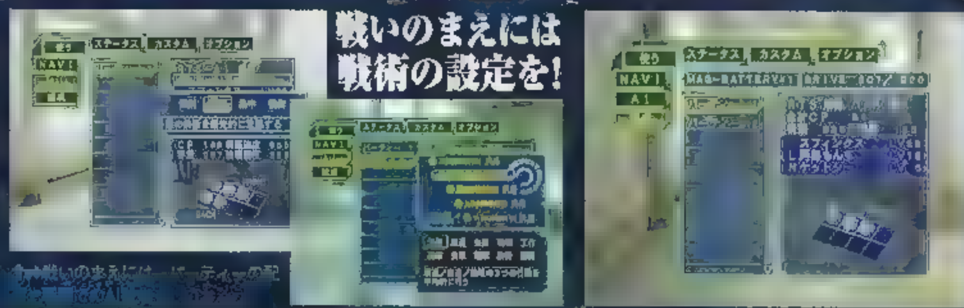
⬅↑プラグインソフトは、着脱可能な装備品となる。装備しているあいだだけ、その仲魔のスキルが変化するのだ。

悪魔にも装備させることができる!

Battle System
仲魔とともに熾烈な戦いを生き残れ!

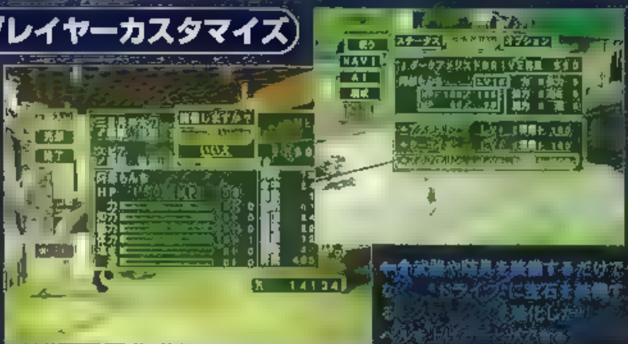
デビルバスターである主人公は、つねにソイズやバスターたちと戦う準備をしておかなければならない。戦いに負ければ当然任務は完了しないし、主人公は精神が破壊されて植物人間状態の"ドール"になってしまいゲームオーバーとなる。そうならないためには、戦いかただけでなく、装備品や仲魔の特性についても知っておく必要があるぞ。

戦いのまえには戦術の設定を!



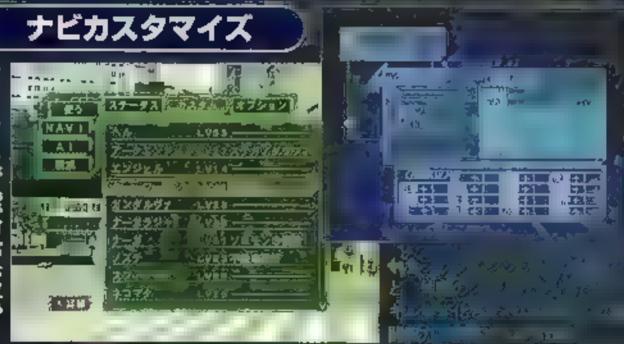
プレイヤーカスタマイズ

装備やアイテムで強化せよ!



ナビカスタマイズ

アイテムで能力が変化!



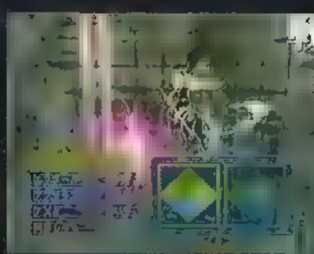
Tactical Battle
―迫力のタクティカルバトル―

バトルへ突入すると、パーティーはあらかじめ設定されたAIのとおりに行動するのだ。このAIはコマンドメニューの"編成"で設定することができる。前衛の悪魔から攻撃する"前衛"やHPの低い敵から攻撃していく"集中"など、多彩な指示を組み込めるのだ。もちろん、プレイヤーが戦況に応じて、個別に戦術の指示を出すこともできる。どう戦うか……?

攻撃・防御ともに重宝 魔法での攻撃!



戦況を的確に判断して仲魔に指示を出そう

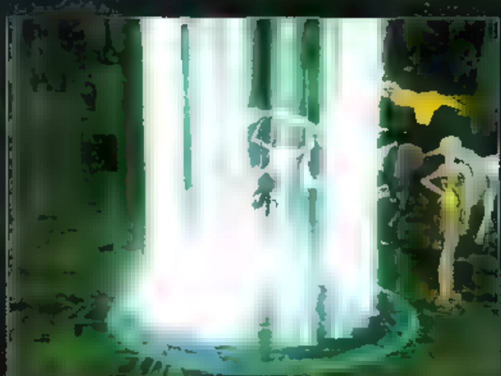




特殊攻撃で敵に大ダメージ!



仲魔を召喚してパーティーを強化!



←属性の攻撃に強く耐性を持っている仲魔を召喚すれば、より戦闘が有利になるぞ。

さまざまなワザを出す武器を利用せよ!



←主人公の装備する剣や銃などの武器は、通常攻撃のほかに特殊攻撃の効果が得られるものもある。敵の特性に応じて武器を使い分けよう。

Real Time Strategy

―刻々と変化する戦況を楽しめるRTSバトル―

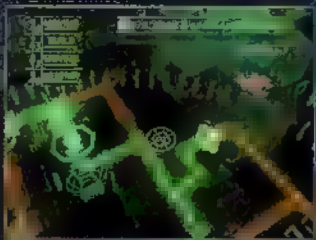
イデアスペースの中には、データ構造がむき出しになっている場所がある。ふつうの利用者はあまり目に触れる機会がないが、デバッカーの主人公たちは任務のためそこへ潜入することが多い。そこでくり広げられるのが、敵とのハッキング戦争ともいえるRTS（リアル・タイム・ストラテジー）。戦略を練り、自陣エリアを守りながら敵エリアを破壊していくRTSは、一瞬も目が離せないおもしろさがあるのだ。



敵の中枢を撃破せよ！

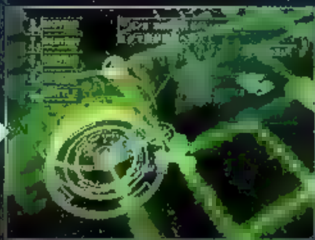
←[illegible]のブロックで囲まれた敵の中枢エリアを破壊すれば、ハッキングは成功だ。[illegible]、味方の中枢エリアを破壊されたり、リーダーパーティーが[illegible]されれば[illegible]

パーティーに指示を出せ



↑ラインとエリアで構成されるRTSフ[illegible]

敵とのバトルに勝利！



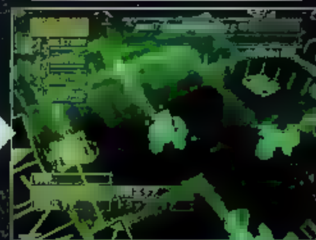
↑敵と遭遇すると、バトルへ突入。カー[illegible]を合わせれば、戦況を見ることができる。

敵エリアを破壊！



↑敵のエリアを破壊し始める。破壊のスピードはパーティーの能力によって変化する。

エリアを構築！



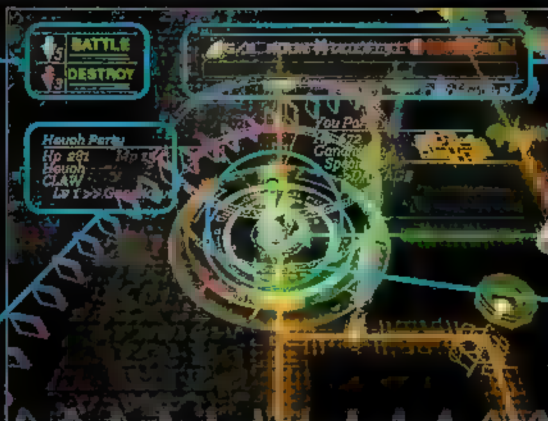
↑何もなくなったエリアに、味方のエリアを構築。構築にはマグネタイトを消費する。

行動状況表示

RTSフィールドにいる味方パーティーの状況を一覧で示している。パーティーのHPやMPだけでなく、戦闘中なのか、エリアを破壊、もしくは構築しているのかをひと目で識別できる。

ライン・エリア

味方はグリーン、敵はオレンジで表示されている。パーティーはライン上を移動していく。エリアには回復効果のある場所や、マグネタイトが生産できる場所もある。



月齢、所持MAG

仲魔の能力に変化をもたらす月齢や、現在所持しているマグネタイト数、設定しているAIの作戦などが表示されている。

パーティー

リーダーパーティーが赤、そのほかのパーティーが青のアイコンで表示されている。アイコンにカーソルを合わせると、パーティの細かいステータスやバトルの状況などが表示される。また、戦闘フィールド（円形の部分）に合わせてXボタンを押すと、タクティカルバトル画面へ移行する。

リアルタイムで展開していくバトルにハマる!!



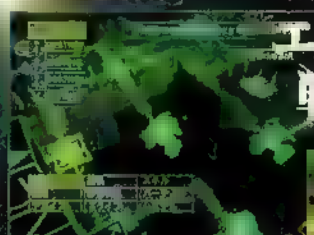
敵のエリアをつぎつぎと占拠

←敵の[illegible]を集中的に破壊し、味方のエリアを構築していけば、敵の[illegible]を崩すことができる。



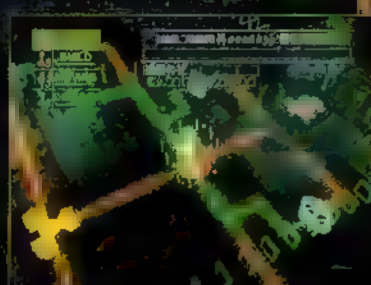
フィールドが何層にもなることも

←RTSフィールドは、複数の階層になっていることも。まずは昇降エリアを占拠し、別の階層へ移動していこう。



エリアの効用を戦いに活かせ！





←↑構築するエリアはLVの設定もでき、高いエリアほど効果も得られるが構築にかかる費用も高くなるのだ。回復だけでなく、ステータスが変化したり、ワープできたりするエリアもある。

"B1Q64"と呼ばれる世界にある日、
"タムタム団"という時間泥棒が現れた。
彼らはその世界に流れる時間を強引に曲げ、
それを"時の結晶"に変えていってしまう。
B1Q64世界のプリンセスを
人質にまでとって…
タムタム団が変えた時の結晶はあまりにも多く、
それはあっという間にタイムモンスターへと姿を変えた。
このままの状態が続けば、
タイムモンスターは時間のエネルギーを吸収し続け、
最後にはほかの世界も巻き込むほどの
大爆発を引き起こすことになるだろう。

OPENING MOVIE



時間を操って進む頭脳型アクション システムからステージまでついにその詳細が！

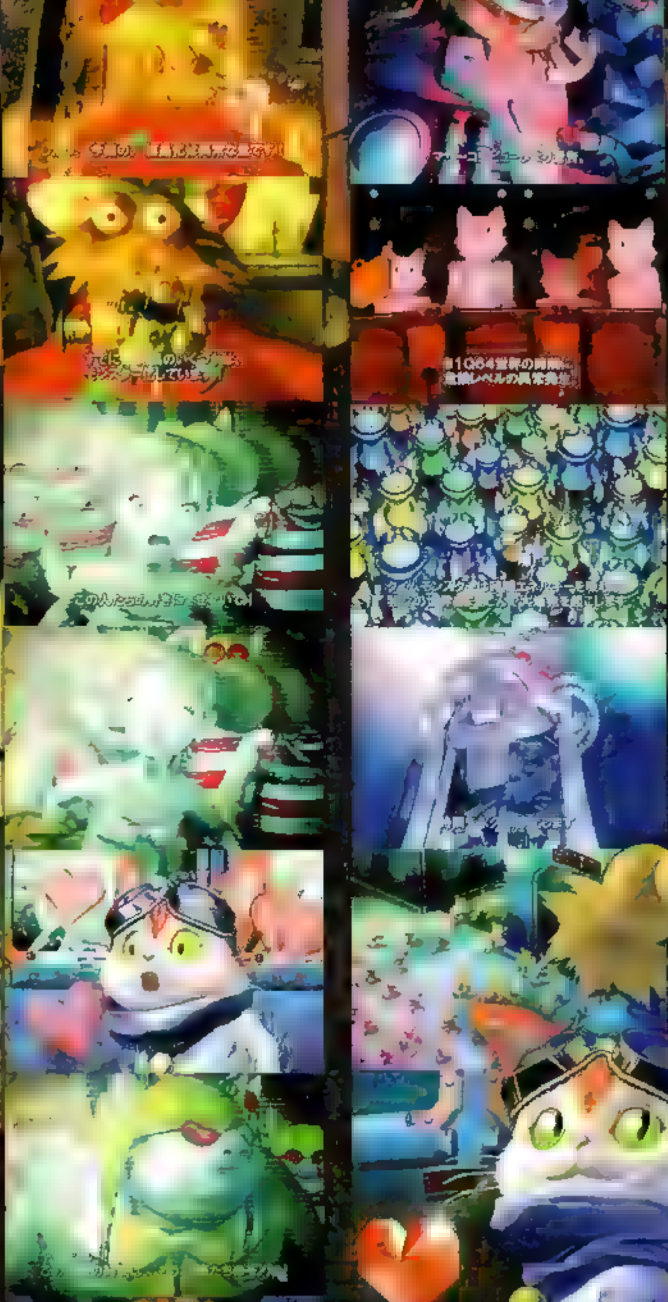
BLiNX THE TIME SWEEPER

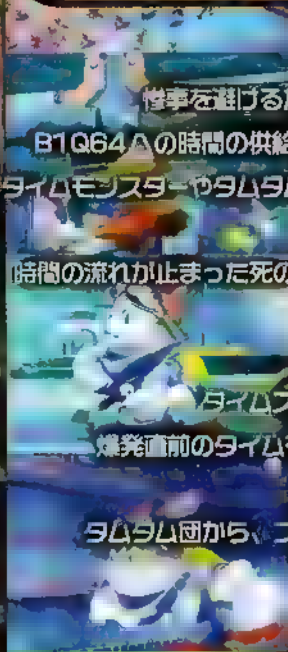
ブリンクス・ザ・タイムスイーパー

ハードディスクを搭載したXboxだから作ることができた「ブリンクス」。"時"を自在に操って進んでいく3Dアクションで、マイクロソフトが誇るビッグタイトルだ。発売も近づいた今号では、その全容をいち早くお届け！

A action

タイトル	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー		
発売元	マイクロソフト		キャラクター3Dアクション
発売日	12月12日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	アートゥーン	スタッフ	プロデューサー：[illegible] ディレクター：[illegible]
[illegible]	20ブロック	[illegible]	
その他	未定		





惨事を避けるため、時間を作り出す"時間工場"は
B1Q64への時間の供給を停止し、人々を全員退避させた。
タイムモンスターやタムタム団を止めるものは誰もいなくなり、
やがてB1Q64は
時間の流れが止まった死の世界へと生まれ変わったのだった。

そこへ、"ブリンクス"という
タイムスイーパー（時間掃除人）が現れる。
爆発直前のタイムモンスターをもとの時の結晶に戻し
B1Q64を救うために。
タムタム団から、プリンセス・レナを救うために……。
〜そして、あなたの冒険に続く〜



プリンセス・レナ

B1Q64世界のプリンセス。
残念にもタムタム団の
人質にとられてしまい、
世界は彼女を見放してしまう。

ブリンクス

誕生日：12月12日
出生地：時間工場
種：時の妖精（ネコ科）
職種：タイムスイーパー
特技：時間操作

時間工場に勤務する、ごくふつうのタイムスイーパー（時間掃除人）の見習い。時間掃除機を手に、単身タムタム団に立ち向かう。集めた時の結晶の力を使って、ごく短いあいだだけ時間を操ることができる。仕事に誇りを持ち、困っている人を見ると助けずにはいられない性格。のんびり屋だが意志が強く、思いやりがあって、とくに女の子にはやさしい。好きな食べものは、マタタビ入りクッキーと冷えたミルク。

"ビデオ再生"のように時間を操る 新感覚アクション

時間をコントロールして進んでいくのが大きな特徴の本作では、各ステージのすべてのタイムモンスターを倒すことがその目的となる。ただしブリンクスはとても弱い存在で、敵を殴る、蹴るということもできなければ、敵に一度触れただけでやられてしまう。そこで重要になってくるのが、"時間掃除機"と呼ばれる武器と、ジャンプや側転などのアクション。まず始めに、その基本アクションを見ていくことにしよう。





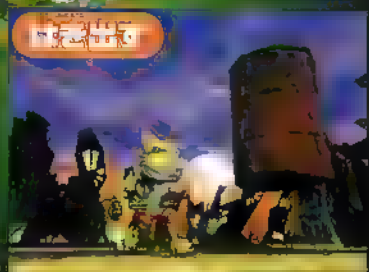
1.Retry（ライフ） 敵に触れると1個減り、なくなると終了。2.プレイタイム 制限時間は10分。3.エネミーアイコン ステージ中にいる敵の種類と数。4.時の結晶表示 集めた結晶。5.時間操作パネル 使用可否がわかる 6.ガラクタ 吸い込んだガラクタを表示

吸い込み



[illegible]スターを倒すためには、まず時間掃除機でドラム缶やガラクタを吸い込む必要がある。[illegible]は見えない

吐き出し



吸い取ったガラクタを弾丸のように発射して当てることで、そのタイムモンスターを倒すことができる。

ジャンプ



高いところに上ったり、タイムモンスターを避けたりするときに[illegible]空中で方向を変える[illegible]

ダブルジャンプ



さらに[illegible]ことができるアクション。ちなみにブリンクスは高いところから落ちてもダメージは[illegible]

バック転



空中で方向を変えることができるアクションのひとつで、後方へと身をかわすことができる。

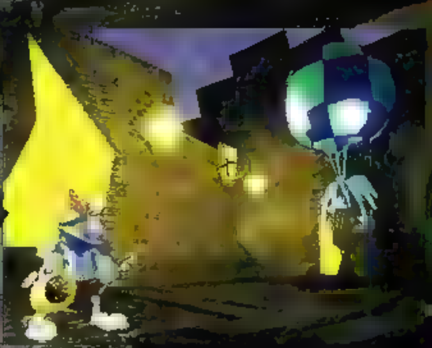
側転



ジャンプ中に行えるもうひとつの回避アクションで、左右のどちらかに回避することができる。

愛用の武器"時間掃除機"は全部で10種類

愛用の武器となる時間掃除機（タイムスイーパー）は、スタート直後こそ性能の低い機種ではあるが、[illegible]いくと何と10種類もの機種が登場する。それらはショップにて購入していくわけだが、もちろんその機種ごとにさまざまな性能を持ち合わせている。今回はその中から4つの機種を紹介。



時間掃除機がないとタイムモンスターを倒すことはでき[illegible]

TS-1000



ベーシックなタイプで、時間掃除人の資格を取得したらまずこれが支給される。基本性能のみもつ。

TS-2000 "F"ホットショット



火の特性をもち、水の特性をもつタイムモンスターを一撃で倒すことができる。炎も吸い取れる。

TS-2000 "D"アラジン



ふだんは吸い込めない"砂"の吸引が可能で、吸い込み性能もほかのTS-2000と比較して格段に早い。

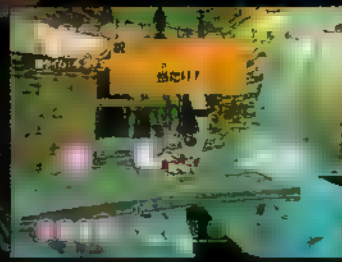
TS-2000 "O"フリーズ



水を吸い取ることができ、炎の特性をもつタイムモンスターを一撃で倒せる。水タイプの掃除機。

巻戻しや一時停止など時の結晶には6つのパワーが存在

ブリンクスが操れる時間の能力は、巻戻しや一時停止など全部で6種類。敵との戦闘で役立てたり、地形のトリックを破るため"パズル的"に使ったりする。ただし能力はいつでも使えるわけではなく、"時の結晶"と呼ばれるものを集めることで初めて使用が可能となる。時の結晶はステージ中に落ちていたり、敵を倒したりすると出現し、4つ集めるとその権利を獲得できる。その4つのうち同じ結晶が4つだと2回、3つだと1回その能力をもらえるが、ふたつ以下ではその権利をもらうことはできない。時の結晶の収集方法にも気をつける必要があるのだ。以下でその結晶の種類と能力、および使用例を見ていこう。



◆時間操作は便利であるが、ステージ中の時の結晶の数がある程度限られているため、無闇には使えない。結晶を集める努力も大切。

バイオレットクロス 巻戻し

使用者以外の時間を逆行することができる。壊れたものをもとに戻したり、敵の動きを逆にできたりする。



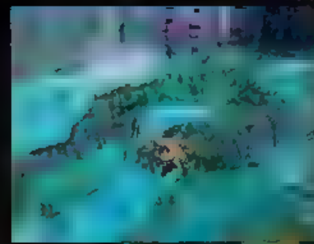
オレンジトライアングル 早送り

使用者も含め、時間を早く進める効果がある。同時に、外部からの攻撃を一度だけ防ぐという効果も。



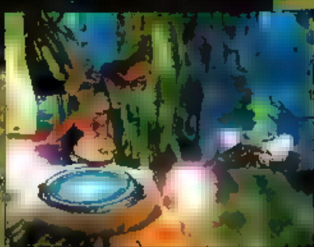
ブルームーン 一時停止

使用者以外の時間を停止させる。敵の攻撃も止められるが、そ[illegible]したりスイッチを押したりすることは不可。



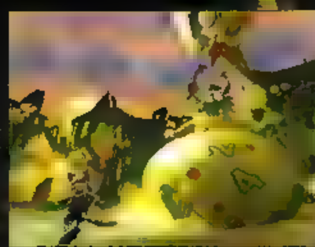
グリーンダイアモンド 録画再生

自分の行動を録画し、再生時にほかの行動をとることができる。同じ時間を2度経験できる能力だ。



イエロースター スロー

使用者以外の時間を遅らせる。す速い敵に使ったりスロットマシンのような仕掛けに使ったりする。



レッドハート リトライ

やられたときに自動的に力を発揮。リトライとなり、まわりもすべて数秒前の状態に戻って、再びスタートする。



使用例1 巻戻し1

壊れた銅像を一時的に復活





崩れ落ちた銅像の頭に乗って巻戻し。すると見る見る銅像が直っていき、もとの状態に復元された。その上にあったアイテムを取れる。

使用例2 巻戻し2

崩れた橋を直してその先にゴー

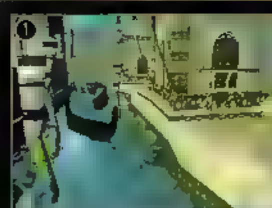




橋が崩壊して先に進めない。そんなとき巻戻しを使って復元させれば、先に進める。能力が切れるとまた崩壊するので、急ぐ必要が！

使用例3 一時停止

激しい流れにより進めない水流も……



水の流れさえもストップ！



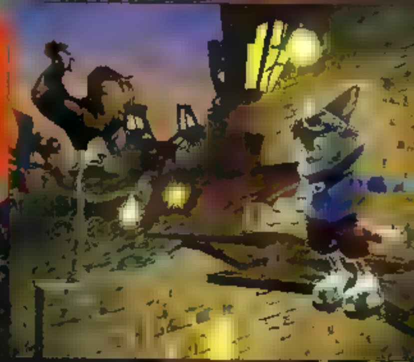


ふつうに進んだ場合、その流れによって押し戻されてしまうような川でも、一時停止を使うとその流れが止まって楽に進めるように。



4次元の概念により作り出されたステージ上のギミック

時間操作能力は、敵との戦闘時に使うよりも、むしろステージ中に仕掛けられたギミックを解くために使用する。それを利用した、いままでのアクションにはないステージ構成が本作の特徴で、時間の概念までを加えた4次元によ…ではその…くつか紹介。



↑単に敵を倒したり、ゴールに行けばいいというわけではない。…アクション…

スタートゲート

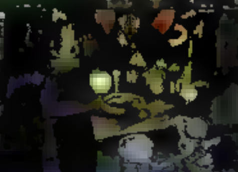
ブリンクスはタイムホールを抜けて、モンスターのいる各ラウンドにワープしていく。そのゲートはスタートゲートと呼ばれ、モンスターが暴れている地区に時間操作で自動的に作られるようになっている。ただしゲートは一度入るとすぐに閉じられてしまう。クリアー目的を達成しなければ、もとの世界に戻ることができないのだ。



←各ラウンドに入ったら最後、タイムモンスターを全滅させないともとには戻れない。

ゴールゲート

各ラウンドにはゴールゲートという、もとの世界に戻るための装置が置かれている。ただし、これはそのラウンドのタイムモンスターをすべて退治することで初めて稼働する。単にここへ到達すればいいというわけではない。



➡ゴールゲートへの到達はモンスターを倒していなくてもできるが、それでは動かない。



➡10分を超えるとゴールゲートは動かなくなって…



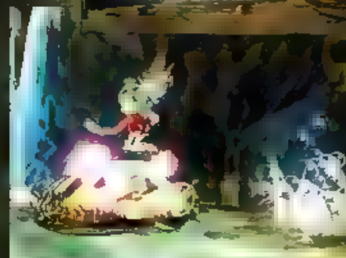
←きちんとモンスターを退治するとゲートが稼働する。

タムタムスイッチ

ラウンド中にはブリンクスの行く手を阻む…の扉が…があるが、これを開くには"タムタムスイッチ"と呼ばれるものを押せばいいのだが、時間操作を駆使しないと押せないものも出てくる。



➡タムタムスイッチを押さなければ扉の先に進めない。…簡単に押せるものばかりでは…



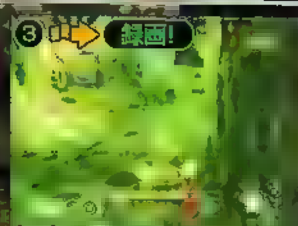
…進むにつれ、ズ…ためのギミック…ことに。

2重扉 その1

2枚のドアに対し、スイッチもふたつ。ひとつは手前、もうひとつは奥が開くスイッチで、押している一方だけが開くという仕掛け。同時に押さなければダメな扉だが、録画を使うと…

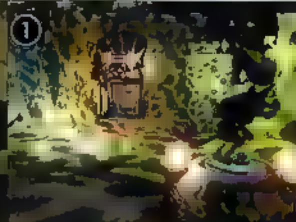






2重扉 その2

上記の2重扉は、録画だけでなくじつは巻戻しを使うことでもクリアーすることができる。何もギミックを解く方法はひとつだけではないという例。頭を柔軟にしてギミックに臨もう。







転げ落ちてくる樽

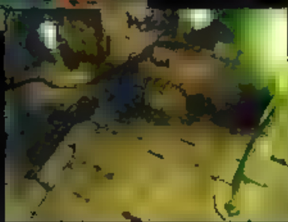
坂道から[illegible]と樽が転げ落ちてくるような場面もある。こんなときはあわてず騒がず、転がり落ちた樽に乗って巻戻しをすると……。必然的に自動的に坂を上って行ってくれるので、そこで何もせずに楽に頂上までたどり着くことができる。



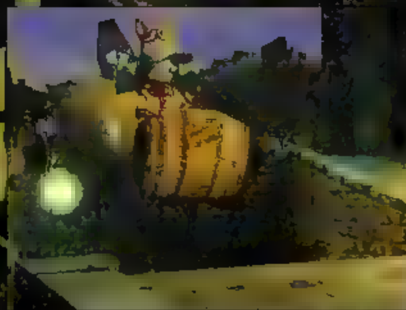
←転がり落ちてきた樽にうまく飛び乗って、[illegible]巻戻しを使うと……。



←つぎからつぎへと休むことなく樽が転がってくる。そんなときは逆にその樽を利用すると、移動が楽に。



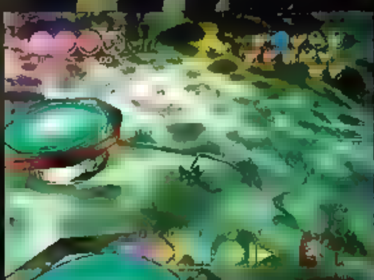
➡樽はきちんと坂道[illegible]う形で落ちてく[illegible]。もちろんその[illegible]使わなくても[illegible]かもしれな[illegible]。

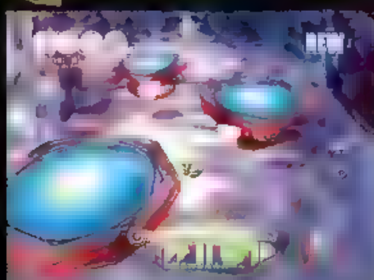


↑あとは何もせずに頂上まで運んでくれる。何気なく登場する物体もブリンクスを助けてくれる存在に！

押し戻される流砂

水の流れによって押し戻される川のように、[illegible]によって歩くことが困難となる場所もいくつか用意されて[illegible]。そんな場所においても、時間操作能力を使[illegible]流砂を楽に進むことができる。[illegible]いえば、足を踏み入れた瞬間に体が落ちていき、歩くことはおろか脱出することすらつらくなるような場所。下の写真にあるようなこの場面でも、流砂に入るまえに巻戻しを使用すると、ふだんは引きずり込む砂が逆に体を押し上げてくれることになり、楽に移動できるようになる。

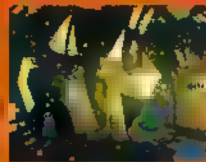




流砂に呑み込まれると、まったく[illegible]っていいほど移動することができない。時間操作能力を使用しないと、この場所を脱出することはできないのだ。

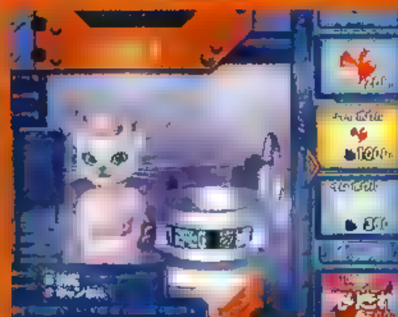
各ラウンドにはショップも

各ラウンドにはひとつずつショップも用意されている。ショップでは各種掃除機、パワーアップアイテムなどがあり、ラウンド中で拾ったりするお金で購入ができる。ちなみにさきのラウンドのショップのほうが、強力なアイテムが置かれている。



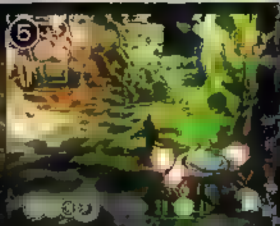








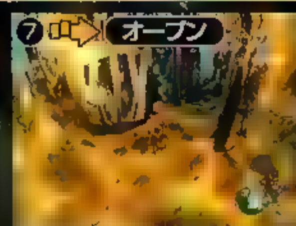
←ま[illegible]



←その間に[illegible]



←もう一方のスイッチ[illegible]



←すると扉がオープン[illegible]



←[illegible]スイッチに

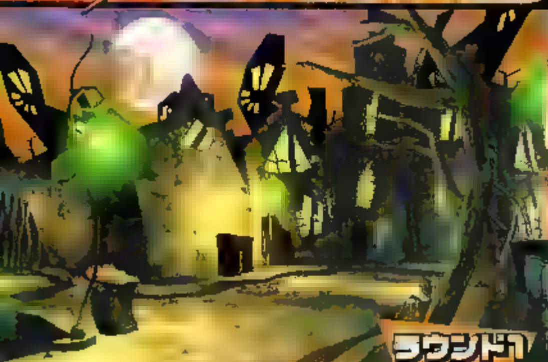


←この間に[illegible]方の扉が[illegible]



←そして扉の[illegible]





ラウンド1
タイムスクエア

B1Q64世界の中でもっとも平和だった街。時間がもとに戻らない限り、太陽も昇らなくなってしまった。住民は時間のゆがみのなかで消失。チュートリアルが充実した導入ラウンド的存在だ。



←まずはこのラウンドで、操作方法や時間操作能力などに慣れていこう。

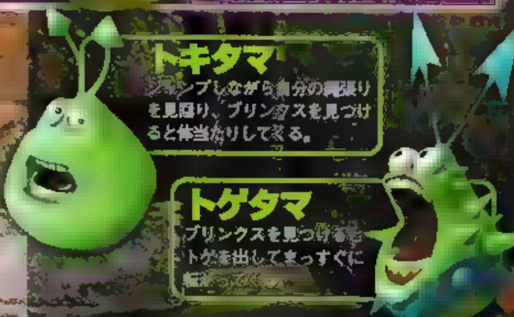


↑タイムモンスターも、楽に対処できるものばかりが出現。



ヤギタマ

ダストキーパーがさらに巨大化したラウンド1のボス。飛び跳ねながらガラクタを投げつけてくる。



トキタマ

ジャンプしながら自分の周辺を見回り、ブリンクスを見つけると体当たりしてくる。

トゲタマ

ブリンクスを見つけるとトゲを出してまっすぐに……

水上都市に山に海底に……。世界各国に手強いモンスターがいっぱい



タイムモンスターの……、以前は……ため、各ラウンドに……ブリンク……世界。その中から……ス。当然ながら各ラウン……ド4までを紹介。同……一筋縄ではいかない手ごわい……代表的なザコキャラ、およ……タイム……クスを待ち受けて……キャ……一気に公開！





……豊かなラウ……ブリンクスを待つ。

ラウンドをクリアーするとボーナスも。1クリアータイム。時間によってランク分けされる。2ヒミツ発見数。ラウンドに隠されているマークを集めるといいことが……3吸い取ったガラクタは最後にお金に換算される。4クリアーするとつぎなるラウンドが出現。

かつていちばん美しい街といわれた水上都市。だが、時間の歪みにより地上は昼、空は夜という不思議な状態に。水路の水を時間操作して、いろんな遊びが可能。





↑ラウンド中の……したものが出てくる。



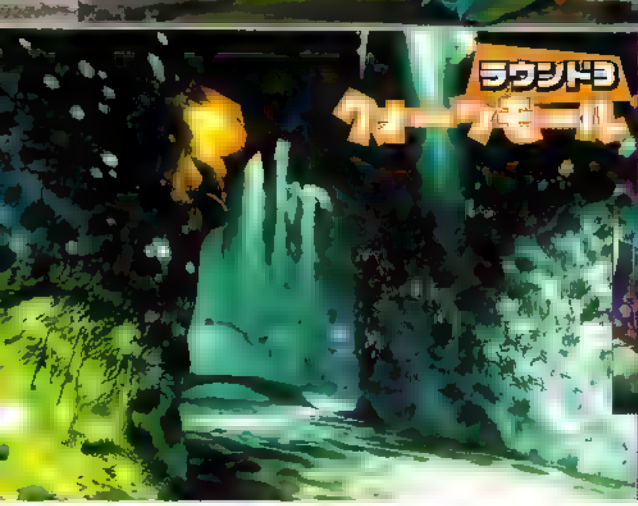
ラウンド2
スプラッシュドライブ

↑手ごわい敵も出現し始める。序盤とはいえ油断は大敵。



ゲローゴン

ゲローバの進化形。ガラクタを飲み込み、それを吐き出して攻撃をしてくる。



ラウンド3
ウォークモール

美しい砂が落ちてくる、世界最大の鍾乳洞。流砂によってその姿を変化させる。水晶の天井からかすかに地上の光が差し込む世界で、流砂がいたるところにある。



←一見迷路のような場所だ。



↓タイムモンスターも強力なものに。



←新しい仕掛けも用意されていたりする。



モーラー

モールゴンの進化形。地中をブリンクスの真下まで移動し、口を開けて噛み付いてくる。移動速度も速い。



ラウンド4 アラームマウンテン

穏やかな山の民が住み、高山植物の咲き乱れる場所だったが、いまは木だけしか生えていない石の世界に。爆弾が新しく登場するラウンドで、その爆発に気をつけながらモンスターと戦っていく。



⬆至るところに爆弾が設置されている。爆発範囲は広く、もちろん巻き込まれると終わり。時間操作を駆使すれば……



ダストキーパー

玉に乗りながらブリンクスめがけてガラクタを投げてくる。魔法の杖を振りかぶったら攻撃してくる。ガラクタを逆に吸うことも可能。



オクトバルーン

ふわふわと気球のように上空に漂っている。ブリンクスが近づくと、気球に潜り込んでいるガラクタを吐き出し……



ケローバ

ブリンクスが撃ったガラクタを大きな口でパクパクと食べてしまう。倒すには背後に回って攻撃を当てる必要がある。



モールゴン

地面の下を移動するモンスター。ブリンクスを見つけると真下から攻撃してくる。

悪の源"タムタム団"とは特別な戦いが!

ラウンドの途中では、タムタムバイク"という結晶の奪い合いによる戦いも用意されている。これはタムタム団との特別な戦いで、彼らを懲らしめるためのイベントだ。



タムタム団

B1Q64世界の時間をゆがませた 世界をまたにかける時間泥棒。か、思いもよらずタイムモンスターが出現したため 手をこまねくという間抜けな 面も。



➡ブリンクスの活躍、恋って彼らが出現。

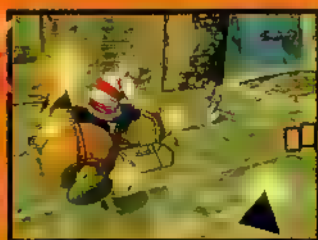




➡1回目の出会い は見事ブリンクスはしまされてしまって 大事なものを盗まれてしまう?

⬆➡タイムモンスタ が怖くて手が出せなかったが ブリンクスが退治すると 現れた時の結晶を横取りしようとする







⬆2度目の対面で "タムタムバイク イベント"が発生。ただ現れるのは子分のひとり。



⬅⬆いろんなところにセットされている時の結晶。ブリンクスが近づくと 彼らが出現しそれを奪っていく。 それを阻止するため ガラクタを当ててできるだけ時の結晶 お金を集めていくのがこのイベントの目的だ。



⬆見事撃破、バイクも故障。か それを背負ってワープゲイントを開き



➡ブリンクスから逃げていまうブナスをやっつけない限り平和は戻ってこない。



格闘ゲームの超新星が降臨！ 愛憎渦巻く地下格闘トーナメントを制する者はいったい誰なのか!?

格闘超人 Kakuto Chojin

数々のビッグタイトルの制作にも携わった、3D格闘のエキスパート集団、ドリームパブリッシングの総力を結集した新次元格闘が間もなく登場！　熱い闘いでこの冬を乗り切れ！

タイトル	カクトウチョウジン		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	新次元格闘
発売日	今冬発売予定	価格	6800円（税別）
開発	ドリームパブリッシング	制作者	プロデューサー：金丸義勝（マイクロソフト）
プレイ人数	未定		
その他	ファイティングスティックEX対応		

かつてないクオリティーが格闘ゲームを新世界へと誘う！

工業都市として栄華を誇るアジアの一国、ドラスカ。その裏では、ルール無用の地下格闘トーナメントが秘密裏に行われていた。そこに集う一流の格闘家たちによる死闘とドラマ……。それがこの『格闘超人』のテーマである。

本作の見どころである、Xboxだからこそ可能なキャラの美しい陰影、躍動感に満ち満ちたアクションは、まさに新次元格闘と呼ぶにふさわしい。ゲームシステムや闘いの構図などは、まだまだ謎に包まれた部分も多いが、現在判明している範囲で可能な限りキャラや操作方法を紹介していこう。

海上都市ドラスカ その繁栄の陰にはもうひとつの顔があった



←覆面レスラーのような印象を受けるテコンドー使いヴェガードのミドルキックがレインを襲う。キャラクターと背景の圧倒的な質感が闘いを華麗に演出する。



←カンフーを使うロキンソーに防戦一方のカトー。光と影のコントラストが格闘家たちの鍛え上げられた肉体と躍動感を強調する。

奏でられる光闇の協奏曲 Xboxがもたらした美学



➡ジークンドーの使い手であるレインの雄姿。光を受けて照らし出される筋肉と汗は、たぎる血潮と闘志をひしひしと伝える。Xboxでなければ、これだけの精微なキャラクターをリアルタイムで操作するのは不可能だろう。

莫大な賞金が動く格闘大会 Fist of Fireとは？

ドラスカの地下には、表の顔からは程遠い治外法権の歓楽地帯が広がる。その中心的存在が、精密精社・マラディーニアが主催するルール無用の格闘トーナメント『Fist of Fire』である。しかしそこには陰の支配者が君臨し、歴代のチャンピオンたちを葬っているという不穏な噂が流れていた。優勝で得られる莫大な賞金と名誉の前にはそんな噂も霞み、挑戦者はあとを絶たなかったが、歴代チャンピオンが次々と行方不明になっているのは事実だった。そして今回、[illegible]ハイレベルな格闘家たちが集ったのだ……。



　画面は開発中のものです

超人に命を吹き込む闘いの掟を知れ！

『格闘超人』には、既存の3D対戦格闘ゲームにとらわれない新たな試みが多数導入されるという。現在判明している部分は少ないながら、基本操作ひとつを見ても、従来の作品とは明らかに異なる特徴が見てとれる。超人たちによる死闘がどのような形で行われるのか、興味深く続報を待ちたい。

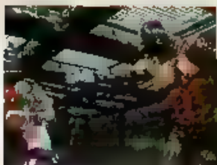
正確な知識を得て闇のトーナメントに挑め！

これまでの常識は通用しない独自の操作系に注目!

3D格闘ではスティックと攻撃の組み合わせで技を出すのが標準的だが、本作では上、中、下段が独立しているのが特徴だ。また、気になるのが必殺技の存在。攻撃手段としてどのような位置付けになるのだろうか？　移動は歩きと走りがあるが、す速く間合いを詰める前ダッシュも可能。相手をターゲットして動くこともできるようだ。

攻撃動作	
上段攻撃	HI
中段攻撃	MIDDLE
下段攻撃	LOW
必殺技	SPECIAL

回避・防御動作	
歩き	WALK
走り	RUN
ジャンプ	JUMP
ガード	GUARD



←攻撃は上段、中段、下段の3属性が基本となるが、ほかに投げ技もある。必殺技の位置付けは？



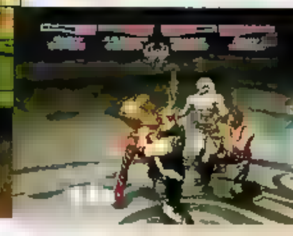
➡レイジの跳び蹴りがヴェガードにくり出される。ヴェガードにはガードしか選択肢がなさそうに思えるが避け動作や当て身のような行動も可能なのだろうか？

闘争本能を呼び覚ます興奮のゲームモード

『格闘超人』のゲームモードは4種類。ストーリーやバーサスといったおなじみのゲームモードのなかで異彩を放つのが、最大4人までの同時プレイが可能なバトルロイヤルモード。2対2で勝手にチームを組むもよし、ひとりを集中して攻撃するもよしと、戦局に応じて協力も裏切りも可能な、多人数ならではの自由な闘いを楽しめるのだ。



←↓多種多様なゲームモードが存在するので、目的に合わせたバトルが可能だ。



PRACTICE プラクティス	技の練習が行えるモード。ゲームに慣れるまではこのモードで修練を積み、来るべき実戦に備えよう。
STORY ストーリー	キャラクターをひとり選び、CPUの操る相手と闘っていくモード。全員勝ち抜けばクリアーとなる。
VERSUS バーサス	2人のプレイヤーで対戦を行うモード。人間相手ならではのかけひきや心理戦を堪能しよう。
BATTLE ROYAL バトルロイヤル	専用のステージで、2〜4人での同時対戦ができるモード。基本となるルールを複数から選択可能。

生き残るのは誰だ!　世紀のサバイバルバトルが間もなく開幕!

おのおのの欲望や運命に導かれ、Fist of Fistに集結した一流格闘家たちを紹介。最終的には12人のキャラクターが登場予定だ。まだ見ぬ4名も期待大！



特報 X SPECIAL

紅の海 Crimson Sea



タイトル	紅の海 クリムゾンシー		
発売元	コーエー	ジャンル	アクション
発売日	12月発売予定	価格	6800円（税別）
開発	コーエー	制作者	プロデューサー [illegible]

冒険の舞台を4つ紹介！新たに判明したシステムにも注目!!

今回はショウたちの活躍の舞台となるテオフィルス星系の惑星を一部公開。また、ゲームのキモとなるウェポンのカスタマイズ方法や各種モードの内容も紹介するぞ！

無数の星からなるテオフィルス星系が活躍の場。バリエーション豊かな惑星の様子を一挙公開！

「紅の海」の舞台は、文明や生態系のまったく異なる惑星が散らばるテオフィルス星系。主人公・ショウは、探偵稼業から星系の治安を守る組織・IAG（Intelligence Agency of the Galaxy）の一員となり、これらの惑星で起きている怪現象の調査へおもむくことになる。

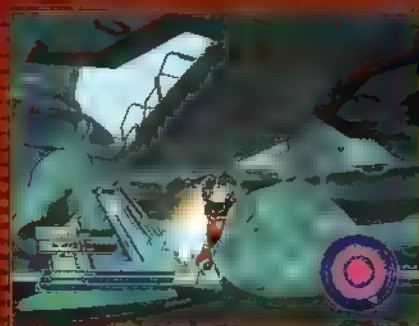
ここではショウたちが訪れる幾多の惑星のなかからグラーヴェとアジダート、センプリーチェ、森（ゲン）の4つをピックアップ。風景やエネミーなどを紹介していくぞ。これらのフィールドでショウたちを待ち受けているのはいったいなにか……発売日まで期待してほしい！





惑星 グラーヴェ 空中に都市を作った海多き惑星

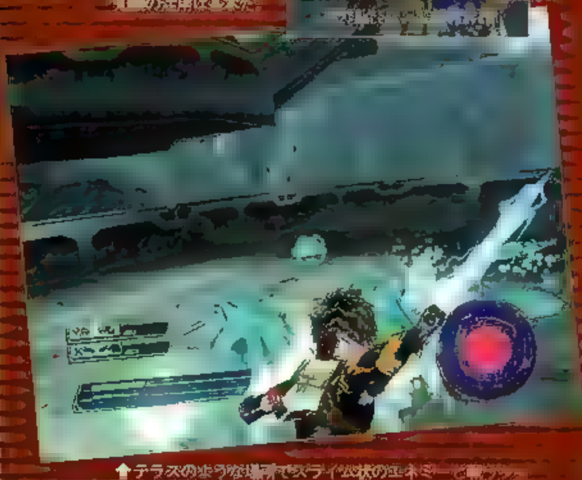
表面のほとんどが海で構成された惑星で、エネミーも水棲系のものが多い。海面はところどころで隆起しており、そのなかでもとくに広大な隆起海面の上に海中からアームを伸ばして都市が建設されている。都市内部は多層構造で市街地のほかに空中庭園などの施設も存在する、理想的な生活空間を有している。



↑高架下でスライムに囲まれるショウ。しかも仲間とも離れていて非常に危険な状況だ。

探知機の入手

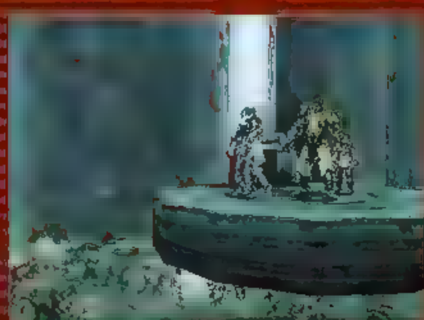




↑テラスのような場所でスライム状のエネミーと戦うショウ。はたして相手の体に物理攻撃は通用するのか？



↑グラーヴェの空中庭園へ向かうショウ。海上の都市が見わたせる。



↑エレベーターのように動く床に乗って移動するショウたち。都市の下層へと向かうのだろうか。

豊かな水と白亜の建物がまぶしい都市をエネミーが襲う!!



↓亀のような形をした、巨大なエネミー。

クエストのやり込みやトレーニングなど本編以外のお楽しみも紹介！

このゲームにはストーリーにそった本編とは別に、トレーニングモードやクエスト単体のプレイが可能。アクション部分のみを純粋に楽しめる。

スコア狙いのプレイも楽しい



➡かかった時間や最大コンボ数など、記録を狙うのもひとつの楽しみかた。

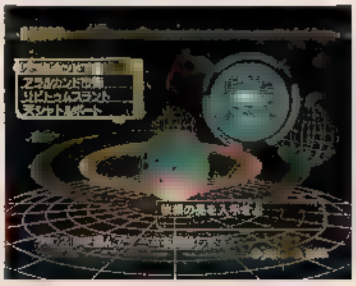


条件を満たすとイージーモードが出現

⬅イージーモードが選択できれば、アクションが苦手でも難易度を下げてプレイできる。

◆クエストのみのプレイが可能◆

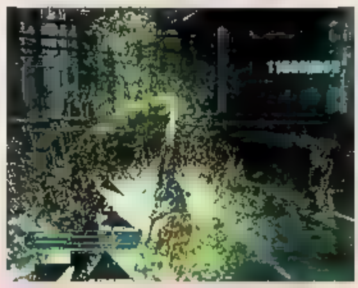
本編のクエストは単体でのプレイが可能。くり返しプレイしてマップの構造をつかんだり、より効率のよい攻略方法を編み出そう。



⬅同じクエストを何度もプレイすれば新しい発見があるかも。

◆トレーニングでテクを磨け！◆

基本操作を鍛えるトレーニングモードには、コンボや射撃技能を競うステージが用意されている。スコア狙いのプレイももちろんアリだ。



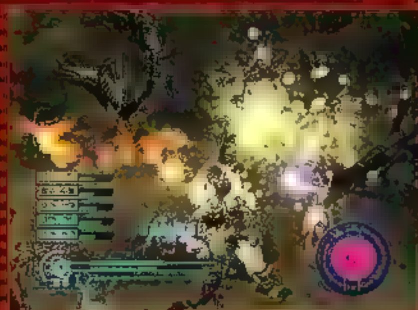
⬅写真はコンボを競うステージ。敵を倒してコンボ数をアップさせよう。



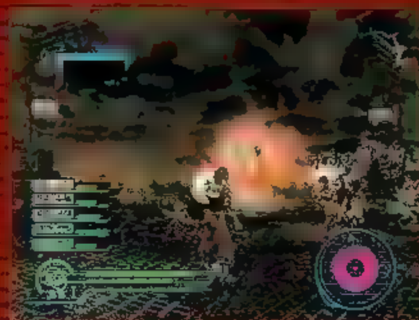
惑星 アジタート 要塞化された都市が存在する赤茶けた荒野

ほこりが舞い立つ赤茶けた荒野の惑星。都市はシェルターで完全に防御されており、周囲に設けられた装甲壁のすき間からは可動式の砲台が外をうかがっている。クエストでは、最新兵器を生産する軍需工場内部のほか、シェルターの外へ出て洞窟のような場所でエネミーと戦うこともあるようだ。





⬅四方から囲まれても仲間との連携でフォーメーションで決めまくれ。



⬆都市の内部でエネミーと戦うショウと仲間たち。大量に出現する相手との戦いでは仲間たちの援護が頼もしい。

兵器製造拠点へ潜入するショウたち



⬆➡背後の搬入口から工場内部へ潜入せんとするショウと仲間のヤンチャ。エネミーの警備は、完全と思われるシェルター内部にまで行き届いている。



⬆機械の塊のような都市とは違う、洞窟のような場所での戦闘。はたしてこの先にはなにが待ち受けているのだろうか？

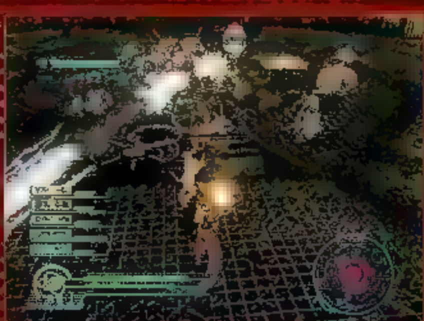
三方から火炎を吐く巨大なエネミーとの戦い！



⬅ショウの前に頭が三つある異形のエネミーが出現！ 強大な相手から苦戦を強いられる。



⬆異形のエネミーは3方向の口から炎を吐き、上空からショウを圧倒。また、小型エネミーの群れも放出してくる。



➡薄暗い工場内部での戦い。小型のエネミーがあちこちからショウに襲いかかる。



メカのような敵も出現

⬅なにかの弾みでおかしくなったのか、都市内のメカもショウを襲う。

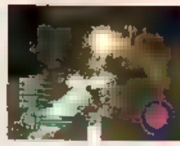
英雄の像



➡見上げているのは、戦場の英雄として崇められる人物の像。

パーツを交換してショウの武器"クロスアームズ"をパワーアップ

剣と銃、両方の機能をあわせもつショウの武器"クロスアームズ"は、3種類のパーツを交換することによってパワーアップ。また、パーツの組み合わせによって、連射重視から威力重視のものまでさまざまな弾を発射することが可能だ。ここではカスタマイズのポイントを紹介する。



組合せ次第で攻撃方法が変わる

←各パーツの組み合わせにより、マシンガンからバズーカまでと姿を変える。

◆バレル～ウェポンの攻撃力に影響◆

ウェポンの銃身にあたるパーツ。交換することにより、ウェポンの攻撃力が向上する。



←武器にとって攻撃力はなにより大事。可能な限り高い値を維持できるようパーツを選択していきたい。

◆エフェクター～攻撃の増加率に影響◆

ジェネレーターで発生したエネルギーを変換する役割をもつパーツ。武器の強化度に影響。



←強化度が高いにこしたことはないが、クエストの内容にマッチしたウェポンをそのつどカスタマイズすることが重要だ。

◆ジェネレイター～エネルギーの容量や充填速度に影響◆

ウェポンのエネルギーを発生させる装置。強いものに交換すれば弾切れの危険が減少する。



←エネルギーの最大値とチャージするまでの速度が変わる。どんなタイプの武器でも必要とされる性能だ。

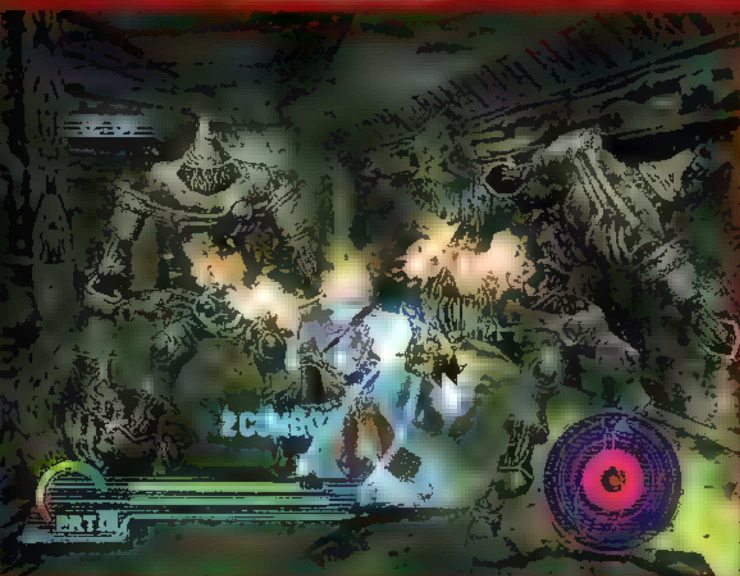


惑星 センプリーチェ 古代の遺跡が残る砂漠とオアシスの惑星

地表のほとんどが砂漠化している惑星。点在するオアシスを中心に都市が建設されている。また、各地には古代文明の遺跡があり、現在のセンプリーチェと同等かそれ以上の技術が垣間見られる。遺跡付近に出現する古代のガーディアンと思われるエネミーには、苦戦を強いられるだろう。



↑まばらながら木々の姿もみられるオアシス都市内での戦い。着実にショウを狙う人型のガーディアンは、[illegible]どこから入り込んだものなのだろうか。



遺跡へふみ込んだ古代のエネミーが襲う

←遺跡の周辺や内部には、古代文明によって生み出された歩行兵器が出現し、ショウたちに襲いかかる。永い時を経ても滑らかな動きを続けているのか、それともショウたちIAGのメンバーが追うネオフィルス星系の異変が関係して[illegible]のかもしれない。



目に見えないエネミーがショウに接近する！

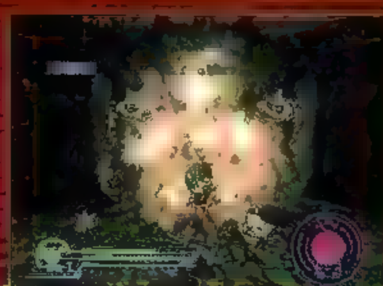
←左の写真をよく見てほしい。画面にエネミーは映っていないはずだが、右下のエネミー探知装置はショウに接近する脅威を表示している。センプリーチェの古代文明は"霧"から怪物を作ったと言い伝えられているが……？



↑ショウたちの前に浮遊する小型エネミーが多数出現。中央の青いリングから出現しているように見えるが……

←遺跡のひとつ、古代列車。[illegible]しながら[illegible]。



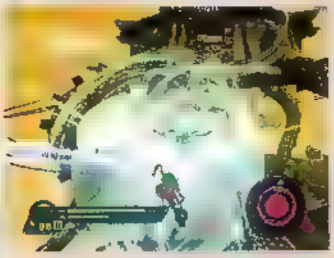


←列車内でも[illegible]

いまもかつての文明の産物が動きまわる"古代列車"の内部でショウを待つものは!?

いまだナゾに包まれた特殊能力"ネオサイオニクス"に迫る!

ショウだけが使える特殊能力"ネオサイオニクス"。習得方法はいまだナゾに包まれているが、今回公開された写真からその種類や使用方法について検証してみた。



←人間の能力である以上、使えば使うほどパワーアップするのは間違いないようだ。

◆攻撃系ネオサイオニクス◆

ウェポンでは不可能なダメージを与えたり、広範囲の敵を一掃できるタイプのネオサイオニクス。ピンチにおちいったときやコンボ数を稼ぎたいときは重宝する。ただし、ネオサイオニクスで敵を倒しても、能力の発動に必要なアイテムが出現しない。



範囲内の敵を一掃"ブラストスフィア"

←一定範囲内のエネミーにダメージを与えるネオサイオニクス。多数のエネミーが出現する局面で高い効果を発揮するだろう。

◆回復防御系ネオサイオニクス◆

ショウや仲間たちの体力を回復させたり、攻撃を防ぐバリアーを張るネオサイオニクス。敵の攻撃が激しく味方が消耗しやすい場所での使用が有効だ。しかし、最終的に攻撃系との使い分けは、プレイスタイルが大きく関係してくるだろう。



敵の攻撃を防御"プロテクション"

←一定時間だけ敵の攻撃をガードできる。選択している"プロテクション"の"Ⅲ"は能力のレベルを示すものなのだろうか。



惑星 弦(ゲン) 中華風の空中都市が作られたガス状の星

太陽系の木星のように、岩や土ではなく星くずとガスで構成されている惑星。大気こそあるがもともとの大地は存在せず、住民は人工のプレート上に都市を作って暮らしているため、雲の上に街があるように感じられる。街並は中華風で、多層の塔が多いのが印象的。人の服装もそこはかとなく東洋風だ。



↑弦の住民と会話するショウ。帯と着物が東洋風の街並にぴったりだ。彼女たちはガスの集合体である惑星表面にプレートを浮かべた上に作った街で暮らしている。



↑高床式の建物どうしが釣り橋状の通路でつながれている。戦う際は回廊などに便利な広い場所をなるべく選びたいところ。



龍のような空飛ぶエネミーと屋根の上に登って対決!

←↓龍のように長い体をもったエネミーと建物の屋根の上で戦うショウ。屋根の上は傾斜しているうえ、足場に不安のある非常に戦いづらい場所だ。自由に空中を飛びまわる相手に対し有効な手立てを見つけることができるのか?



↑お堂のような建物の前で敵と戦うショウ。敵は建物の中からつぎつぎと出現しているらしい。



群れるエネミーを一掃!

←↓開けた場所で群れをなす飛行型のエネミーをネオサイオニクスで一掃するショウ。小さい敵が大量に出現するシーンは、まさにコンボ数を稼ぐチャンス。なお、シャトルの機首が手前に見えることからこの場所は、空港として使われているようだ。





←弦の街中にあふれるエネミー。彼らがはびこる原因とはいったい何か?





光の中に人物が!?

←ショウの目の前に光に包まれた人物が立っている。この惑星の人間らしい彼(彼女?)の正体はいったい何者だろうか。



汚名を着せられた男の孤高な戦いを描くハードアクション ストーリー＋ミニゲーム要素の新情報を報告！

デッド トゥ ライツ	
ナムコ	ノワールアクションアドベンチャー
11月28日発売予定	6800円(税別)
ナムコホームテック	プロデューサー・[illegible]
未定	
未定	

射撃と格闘で敵を倒していく期待のアクション。ダークなバックストーリーのほか、ゲーム中に挿入されるミニゲーム的な仕掛けについて、新着画面写真を公開！

Dead to Rights®

退廃の街―グラントシティに渦巻く巨大な陰謀に立ち向かえ！

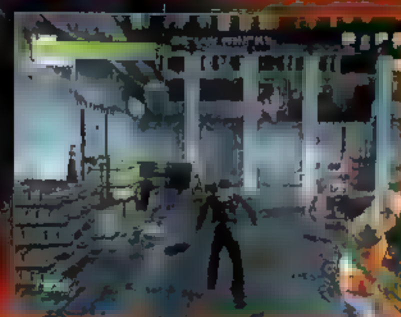


グラントシティ…退廃の街

汚れたカネが人をつくる場所

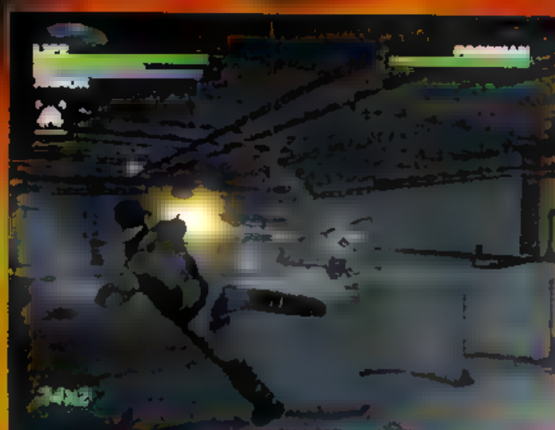
ここでは幸運と不運はコインの裏表

あらゆる犯罪のはびこるグラントシティは、いつしか「地上でもっとも危険な場所」と呼ばれるまでに退廃と裏切りが満ちていた。ゲーム冒頭のシーンは、人気のない夜の街を主人公のパトカーが巡回するムービーが挿入され、映画のオープニングさながらに展開。この荒廃した都市を舞台に、巨大な犯罪組織と激しい銃撃戦や肉弾戦を繰り広げていくことになる。









裏切り、殺人者の汚名……敏腕警察官に襲いかかる強大な罠



有能な警察官のジャック・スレイトは、ある事件の捜査中に殺人犯の濡れ衣を着せられて逮捕される。その後、死刑宣告を受けるが、刑の執行直前に脱獄。背後に潜む犯罪組織の陰謀を察知した彼は、単身で身の潔白を証明すべく、戦いへ身を投じる決意をする。ゲームを進めていくことで徐々に明かされていく真実、凶悪犯罪の全[illegible]重厚なストーリーにも期待が高まる。



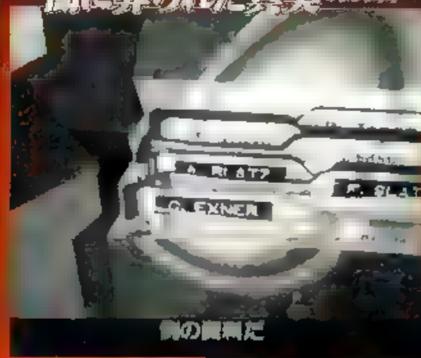
←横行する犯罪組織。街で起きる事件の多くに、その影が見え隠れしている。

横行する犯罪、腐敗と裏切り……



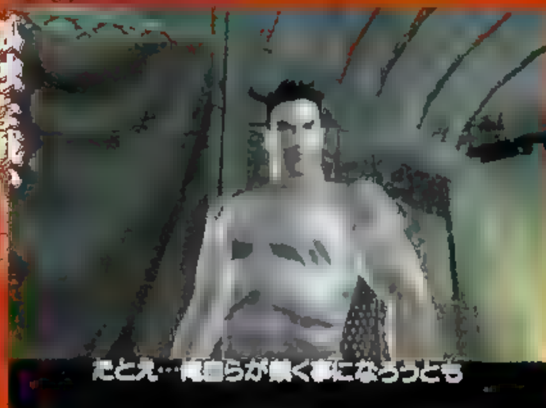
[illegible]巧妙に仕掛けられた罠には、[illegible]警察内部に[illegible]の手が回っている可能性が[illegible]

闇に葬られた真実……



[illegible]

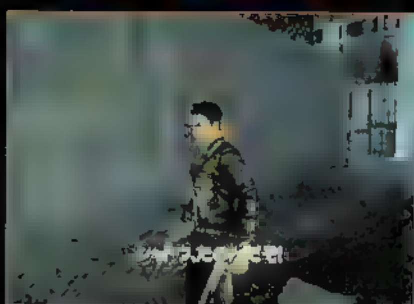
孤独な戦い



[illegible]

信頼できる唯一のパートナー シャドウとの連携捜査

主人公のジャックは元K－9所属の警察官。K－9とは警察官と警察犬がチームを組んで任務を遂行する部署で、証拠品の発見や逃走犯の追跡はもちろん、麻薬や爆発物などの捜索に活躍する。ジャックにもシベリアンハスキーのシャドウという頼もしい相棒がおり、唯一の信頼できるパートナーとして捜査をサポートしてくれる。ゲーム中にはシャドウを操作し、狭い場所を進んで仕掛けを作動させたり、爆弾を発見するといった場面も盛り込まれているのだ。





↑➡先へ進むための道を作るなど、展開によってシャドウの力を借りることに。こういった場面では指示にしたがってシャドウを操作していくことになる。

肉体と頭脳をフル稼働してあらゆる障害を乗り越える!



ゲーム中は射撃や体術で敵を倒していくのがメインだが、展開によって、ミニゲーム的な仕掛けをクリアーすることで先へ進む場面も用意されている。内容はトラックのロック解除や爆弾解体など、シチュエーションによってさまざま。今回はそのうちの4種類を紹介しよう。

⇒銃撃戦だけでも戦術のバリエーションは豊富。これにミニゲーム的な仕掛けも加わり、飽きさせない展開に。



時間の流れを止めて攻撃する タイムシフトダイブを駆使!

戦闘中に重要となるのがタイムシフトダイブと呼ばれるテクニック。Yボタンを長く押すと映像がスローモーションになり、そのあいだに連続で複数の敵に銃弾を浴びせるのだ。

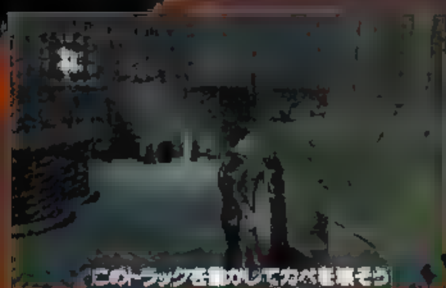


スローモーションでターゲットへ連続攻撃!

ピッキング

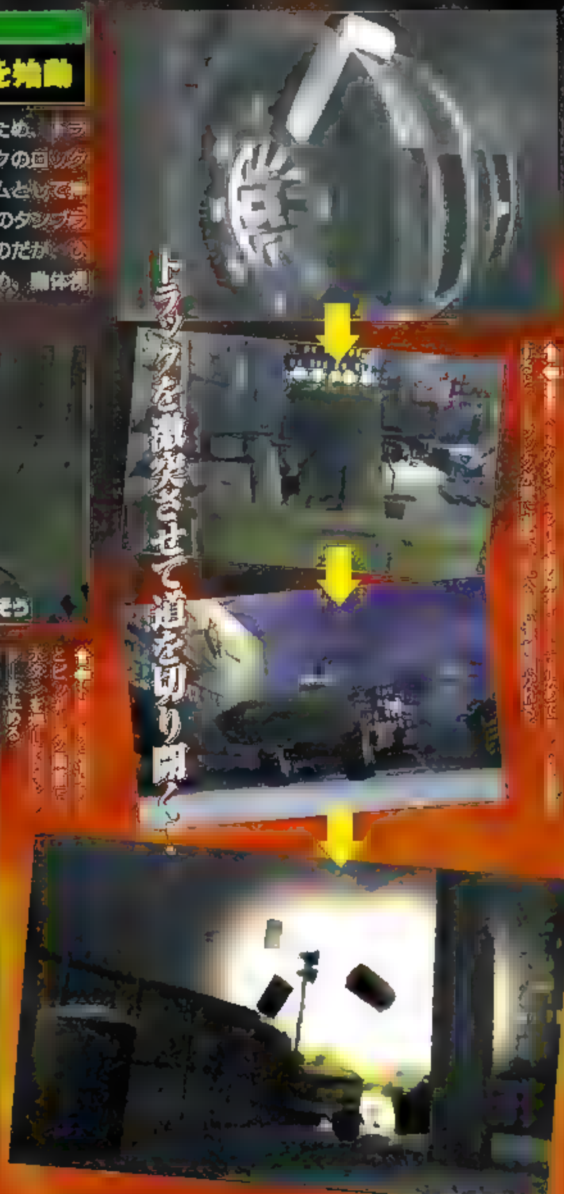
ロックを解除してトラックを始動

工事現場では先へ進むための道を作るため、トラックを壁に激突させる。このときトラックのロックをピッキングで解除する作業がミニゲームとして導入される。ピッキング操作は回転する5層のタンブラーを解除ポイントで停止させる単純なものだが、ひとつ解除するたびに回転速度が上がるため、動体視力と反射神経が問われる。









トラックを激突させて道を切り開く

爆弾解体

シャドウと協力して爆弾を解除

[illegible]に仕掛けられた爆弾を発見し、解体する[illegible]。[illegible]ドウを操作して館内を探索し[illegible]。そのあと解体画面で起爆ピンを抜く作業に[illegible]。解体作業は制限時間が迫る緊張感の中、[illegible]が要求される。

シャドウを操作して爆弾を発見







↑爆弾を発見すると爆弾の解体画面に切り替わる。小さな起爆ピンを操作して、制限時間内に右端に到達させるのだ。

起爆ピン 画面中央の小さな丸が起爆ピンを表す。これを回路の道に沿って進め、制限時間内に右端まで導けば解体成功となる。



起爆回路壁 爆弾の内部は起爆壁で仕切られた、狭く複雑な道になっている。起爆ピンが少しでも壁に触れると爆発してアウトだ。

慎重な操作でピンを導く!



←↓一定のラインまで起爆ピンを導くと制限時間が延長される。タイムボーナスを稼ぎつつ、慎重にピンを操作していく。

←複雑に[illegible]った回路を抜けて起爆ピンが右端に[illegible]。DISARMEDの[illegible]

アームレスリング

パワーを溜めて力でねじ伏せる

[illegible]

ボーナスゾーン ゲージ中央の赤い部分がボーナスゾーン。ボタン連打のスピードを調節してカーソルを保持すると、パワーゲージが溜まる。



パワーゲージ パワーゲージが溜まると相手への攻撃が可能。攻撃するとパワーが消費されるので、再びゲージを溜めてくり返し攻撃。

パワーゲージを消費して攻め抜く!



←↓力[illegible]

パンチングボール

ボタン連打でパンチを叩き込む

[illegible]





死を司り呪われた天命 巫術士が行くは鬼蠢く浮世の闇

－御伽－

圧倒的なまでに美しいアクション。ダークな世界観をはじめ、武器や敵となる妖鬼の詳細を一挙に公開！



タイトル	オトギ		
発売元	フロムソフトウェア	ジャンル	和風アクションRPG
発売日	12月12日発売予定	価格	予価6800円（税別）
開発	フロムソフトウェア	制作者	プロデューサー 竹内[illegible]
対応	未定	[illegible]	未定
その他			

雅な和の世界でくり広げられる美麗剣術アクション

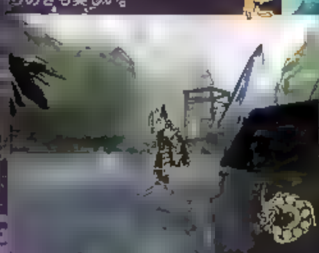
[illegible]のあ[illegible]世界観を持つ本作。情感あふれる風景[illegible]建造物が超美麗な映像でつむぎ出され、独特の退廃的な雰囲気を演出。この世界を舞台に、[illegible]る能力を持つ巫術士（ふじゅつし）と呼ばれる主人公を操り、たくみな剣術で妖鬼を打ち倒していく。地形や建造物を攻撃によって一気に崩壊させる爽快感、映像の美しさも大きな魅力となっている。

[illegible]に[illegible]かれた[illegible]に[illegible]きらめく[illegible]



↑たおやかに流れる[illegible]、水面に映る影のゆらめきも美しい。





↑ひっそりとした月夜。古き日本を思わせる情景に、妖気の漂う[illegible]まがまがしさ[illegible]

破壊をコンセプトにした 地形上の巧妙な仕掛け

地形上の建造物の多くは壊すことができ、これがゲームのポイントにもなっている。破壊により仕掛けやアイテムを発見できたり、新たな道を切り開く手がかりが見つかる。破壊は武器による攻撃のほか、敵をぶつけることで崩壊させるといった手法も存在。方法の違いで壊れるときと壊れないときがあり、謎解きの一要素となっている。



⬅[illegible]につらなる[illegible]の[illegible]物は、ほとんど破壊することができる。



⬆攻撃をくり出して[illegible]を壊す。巨大な建造物が瞬時に崩壊するさまは圧巻。[illegible]の下に隠された何かが見つかるかも。

[illegible]が失われた[illegible]



⬆➡祠（ほこら）から持ち去られた[illegible]を探す。こういった場面も"破壊"がキーワード。周囲の物を壊すことが探索の第一歩となる。

死者の魂を導く湖上の鳥居



⬆湖上につらなる橋の先に鳥居が見える。かなり大きそうだが、このような建造物も崩壊させる[illegible]はあるのだろうか。

竹林



⬆うっそうとした竹林。自然の[illegible]もあるはず。

[illegible]畔に立つ巨大な[illegible]



➡水ノ[illegible]を歪める巨大な塔の[illegible]る敵を破壊に利用できそうだが……。

生と死の狭間に生かされしライコウが贖罪の妖鬼討伐に旅立つ

巫術の力で理想郷となった朝廷。だが千年ののちに結界は砕け、真の闇に飲みこまれる。朝廷の命で人々の寿命を操ってきた巫術士ライコウは、薄れる意識の中、「地上の妖鬼たちを死へ導けば一族の罪を許す」と告げる声を聞く。かくして彼の贖罪の旅は始まる。

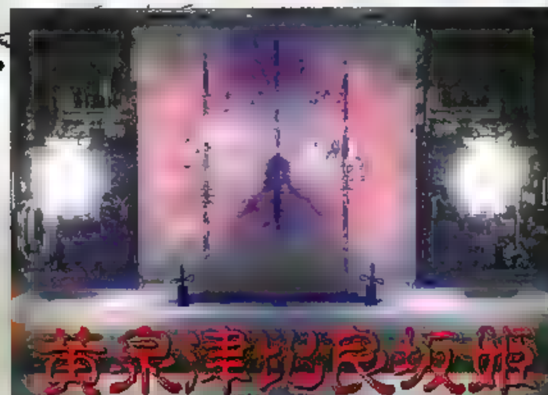


ライコウ

"死"を作り出せる力を持った上級巫術士。朝廷からの命を受けて人々に寿命を与えてきたが、いつしかみずからの力と運命を呪うようになる。

ヨモツヒラサカノヒメ

ライコウにこの世に留まる力を授け、妖鬼討伐の旅にいざなった声の主。旅の道先案内人となるが、その素顔を見た者はいない。



系統や属性を使い分ける攻撃の要――祭器と巫術

ライコウのくり出す攻撃は、祭器によるものと巫術によるものの2通りに大別される。祭器とはいわゆる武器で、巫術は魔法のような効果を得られる攻撃だ。祭器には4つの系統が、巫術には4つの属性があり、それぞれ攻撃の特徴が異なっている。これらを選択し、使い分けていくことが重要となるだろう。

4系統が存在するライコウの武器 祭器

祭器は剣、大剣、[illegible]、二刀流の4系統が存在する。これらはステージ開始まえに選択、装備することになる。また、祭器は使用するたびに霊気が低下して攻撃力が下がり、回復させるには[illegible]（マガツタマ）と呼ばれるお金が必[illegible]。



↑霊気の回復は[illegible]（たまふりのぎ）でしか行えないため、複数の祭器をうまく使い分ける必要がある。



大剣 扱いにくいが破壊力は抜群

幅広で大ぶりの剣。重量があるため、す速く連続で振り回すのは難しいものの、一撃の破壊力は群を抜いている。ふつうの剣のように斬るのではなく、叩きつぶす感覚の豪快な祭器だ。



➡重さに裏づけされた破壊力。固い物も一発で壊せそうだ。

棍・杖 乱戦に適した棒状祭器

長い棒状の祭器で、棍棒を連結したようなもののほか、長い杖もある。振り回すことで周囲を攻撃できるため、敵に囲まれたときや一気に蹴ちらしたいときなど、乱戦に適している。



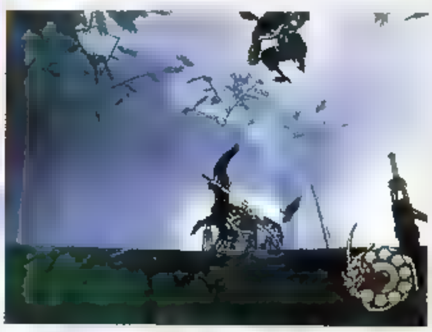
➡攻撃の軌跡が円を描き、前方から後方までカバーできる。





剣 扱いやすい基本の祭器

大きさ、重量が適度で、威力や攻撃速度など、能力のバランスがとれている扱いやすい祭器。もっともオーソドックスな基本の武器といえる。種類によってはただ斬るだけでなく、特殊な追加効果を発揮するものも存在しているらしい。



↑振りも速いため、空を飛ぶ、す速い敵の動きにも対応することができる。



⬅攻撃力も祭器の中で平均的。研ぎ澄まされた刃で敵を切り裂く。



二刀流 す速い攻撃が可能

剣よりも小ぶりな剣が2本1組になっている祭器。一撃の威力はやや小さいものの、両手からす速く連続でくり出すことができ、振りも速いため手数で圧倒できる。群れをなして襲ってくる敵や、動きがす速い敵への攻撃に適している。

➡振りの速さは祭器の中でいちばんと思われる。両手からす速い連続攻撃をくり出すことが可能だ。

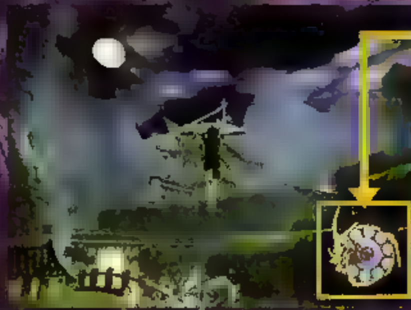




⬅単体での強さよりも数で勝負してくるような敵には、二刀流が存分に威力を発揮する。空中を漂う敵も瞬時に斬り刻むことができる。

霊符で発動する強力な魔法 巫術

巫術は霊符を装備することでくり出せる魔法攻撃。玄武、蒼龍、白虎、朱雀の4属性があり、装備する霊符によって使える巫術が変化する。敵もいずれかの属性を持っており、属性によって攻撃力が変化するのが特徴だ。また、巫術はボタンひとつで放つことができ、ボタンを押す長さで特性や威力を変化させ、使いわけることができる。



巫術ゲージ

中央の紫が巫力。巫力は時間経過とともに減り、巫術の使用やダッシュ時に減少速度が上がる。

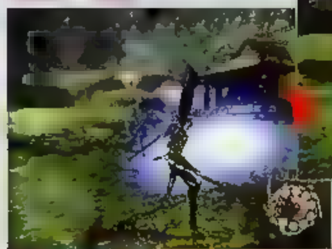
巫術の属性と関係

玄武 ⇔ 朱雀
蒼龍 ⇔ 白虎

●相対する属性は威力倍増
●同じ属性どうしは威力半減

玄武 げんぶ





⬅⬆玄武の巫術の 形態。青白い光を放つ無数の蝶が宙を舞い踊る。

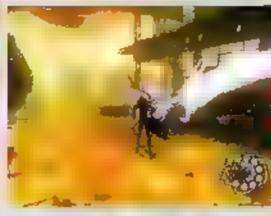
青白色の 炸裂する!

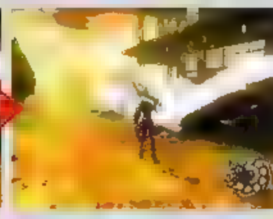


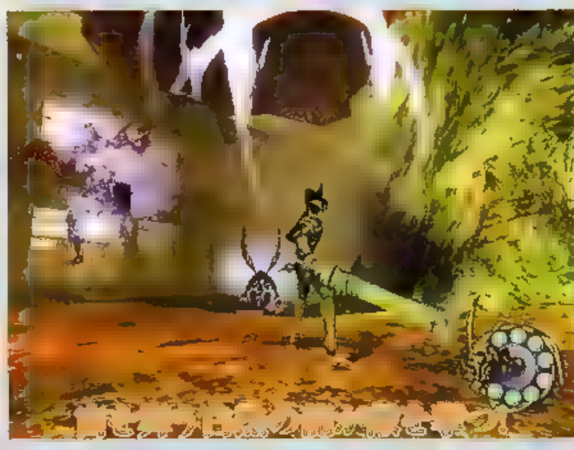
➡玄武は青を基調とした演出効果 空中で発光し 効果を発揮する特性があると思われる。地を這う敵より、宙を漂う敵に適して、そうだ。

蒼龍 そうりゅう

⬇うす紫色に輝く光の龍が敵に食らいつく蒼龍の巫術







➡威力の違いで龍の数も変化する。敵を追尾するようにも見える。

白虎 びゃっこ



⬅激しい白虎の巫術 雷撃にも似た何本もの光線の束が降りそそぎ、頭上から敵を打ちすえる。

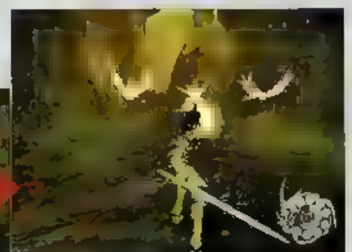
降りそそがれる光の束で広範囲を攻撃!

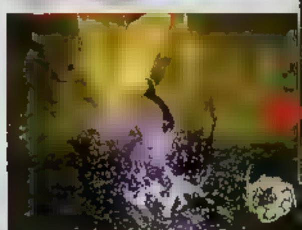




⬆光の束が降りそそいだあと 地面で炸裂するような効果も見られる。

朱雀 すざく





⬅⬆朱雀をかたどる赤熱の光が放たれ 敵に向かって羽ばたいていく。

朱雀の力を 集して放出!



⬅何羽もの朱雀が集結し ひとつの巨大な光となって敵を葬る ボタンを長く押すことで さらに多くの朱雀を飛ばすこともできる。

地上を埋めつくす闇の死者、妖鬼を討つ

朝廷の結界が破れ、巫術の加護を失った世は妖鬼たちの巣窟と化す。妖鬼は、姿形はもちろんのこと、能力もさまざま。ただひたすらに侵入者に襲いかかるものもいれば、なかにはほかの妖鬼たちを操る強力なボスも存在する。不死身といわれるこれらすべての妖鬼たちに死を与え、魂を鎮めることがゲームの目的となる。

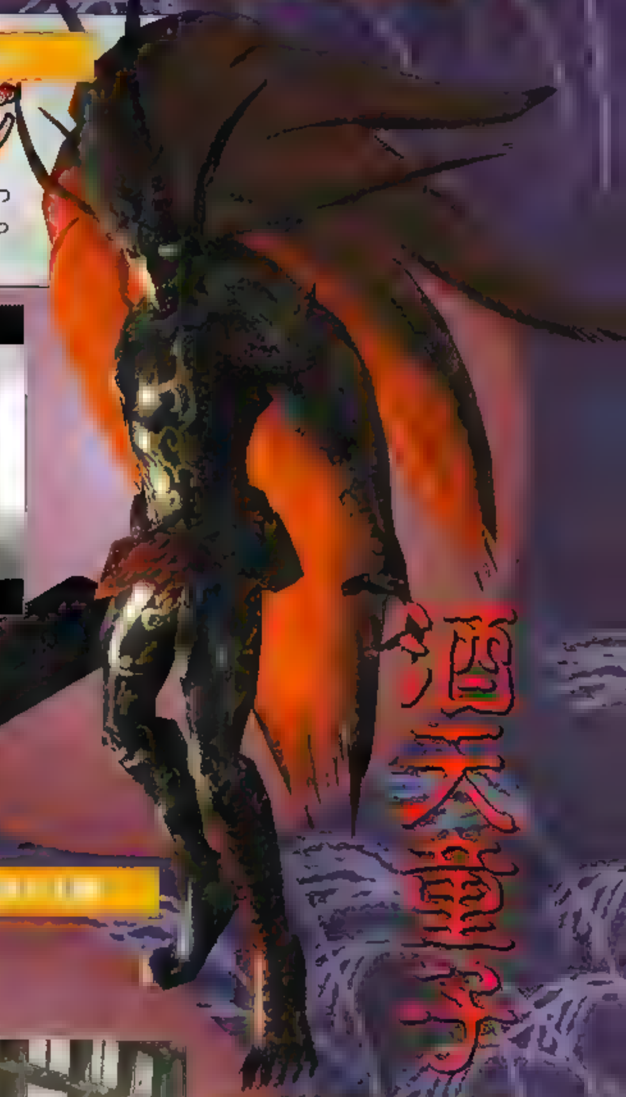




↑➡ミヒツヒラカツヒメの[illegible]に潜む妖鬼たちを死へ導くことがライコウ[illegible]

シュテンドウジ

旧都に封印されていた、強大な力を持つ古の妖鬼。戦いの最中にライコウが誤って封印を解いたことで蘇ってしまう。



酒天童子

大僧正（ダイソウジョウ）



↑[illegible]にたたずむ僧。その正体は古の巫術士[illegible]



無数の妖鬼を操る術士との戦い

↑ライコウ[illegible]手を[illegible]大僧正との戦い[illegible]、わき出る[illegible]に邪魔され[illegible]ように近づけない[illegible]

式神（シキガミ）



↑都を守るため[illegible]出された式神。[illegible]の姿をした式神が[illegible]ライコウに襲いかか[illegible]

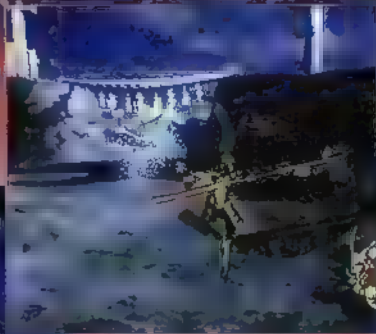
[illegible]な動きと牙が武器



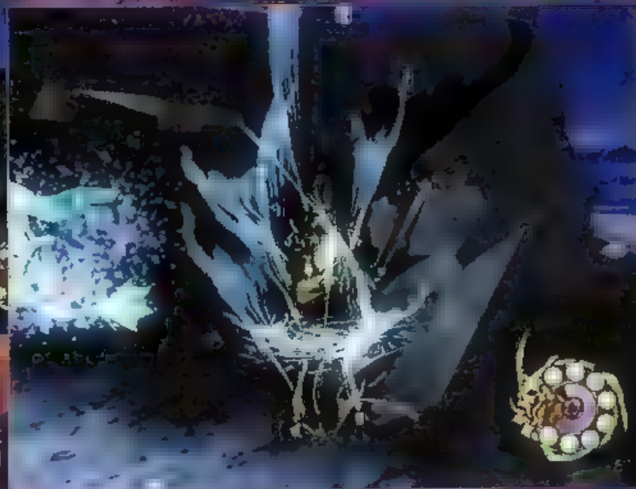
➡タイミングよく剣の斬撃を三[illegible]、式神の猛攻を防ぐ[illegible]第二撃、三撃を[illegible]て倒さなければ、鋭[illegible]た巨大なアゴの餌食になるだろう。

魂呼（タマヨバイ）





[illegible] 呼の攻撃。ライコウの体をとらえ、湖の中に引きずり込もうとする！



虚骸（ウツロムクロ）





[illegible] 刀を振りかざして侵入者に襲いかかる

狐火（キツネビ）



[illegible] を吸い [illegible] ちなみに狐火は [illegible] とも言われる

夜叉鴉（ヤシャガラス）



卦算（ケサン）



←霧に巻き込み [illegible]。実体が薄く [illegible] がばれぬ鬼が [illegible] 妖鬼と化し [illegible]

虚蛇（ウツロヘビ）

➡殺業の [illegible] 込まれた森が、[illegible] 怪化した [illegible] 上の橋の上に出現し、[illegible] 群れを組んでライコウに [illegible] してくる。



ステージクリアーでゲームが展開

ゲームはステージをひとつずつクリアーして進めていく。各ステージを開始するまえには必ずインターバルが入り、そこで装備を整えたり、つぎのステージのクリアー条件や敵のデータを確認することができる。とくに敵のデータによって相性を見つつ、装備する祭器や霊符を選択する作業が重要になりそうだ。



➡ステージ間のメインメニュー。装備のほか、店も利用できるようだ。



➡ステージメニューに進めば、クリア条件や敵のデータを見られる。





お茶目な魔法少女が主人公のアクションRPG『テネレッツァ』。今回は、レベルアップなどのシステム詳細と、新たに判明した登場キャラクターなどを大公開！

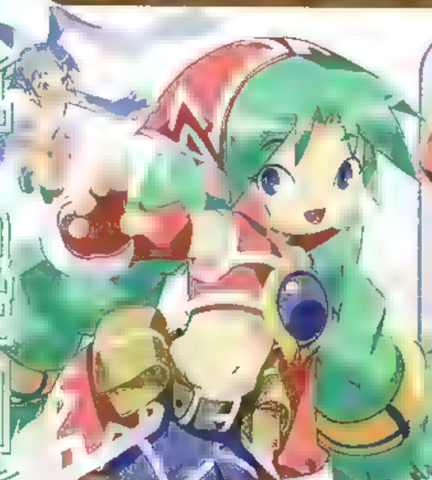
新着情報続々!!

「新キャラ」「システム詳細」判明!!

TENEREZZA テネレッツァ

CHARACTERS キャラクター

登場人物は関西弁を話す妖精や"自称"冒険野郎の青年などなど、ユニークで魅力的な人々ばかり。今回は新たに判明した3人を紹介しよう！

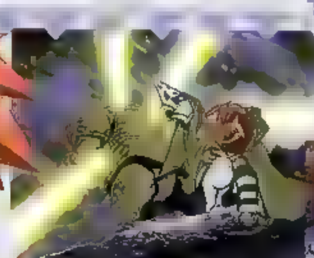


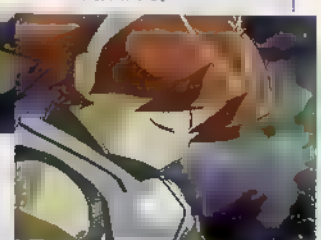
テネレッツァ



セリウス





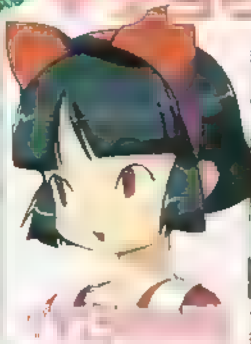


←↓端整な顔立ちと少し影のある表情が、何ともミステリアスな雰囲気だ。

心やさしい見習い剣士

街から離れた火山のふもとで、ひとりストイックに修行に打ち込む見習い剣士。真面目でやさしい心を持った少年なのだ。

チョコレッタ



赤いリボンがよく似合う、おじゃまな街娘。世界一の魔法使いをめざしている。



↑テネレッツァをからかって振り回すのが大好き。

マクロワ



"土の魔石"守りとしてのんびり暮らす。博識だけどちょっぴりスケベな老人。



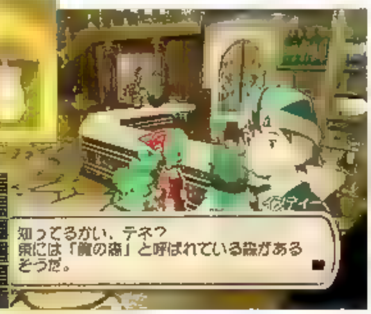
魔法少女と妖精の冒険活劇が始まる!!

『テネレッツァ』は美しい大自然を舞台に自由度の高い冒険が楽しめるアクションRPGだ。主人公は、愛想のよさと元気ハツラツとした性格が魅力の魔法少女テネレッツァ。今回はレベルアップや魔法属性のほか、通り名システムや装備品合成システムなど、本作ならではのシステムの詳細をメインに紹介していこう



←テネレッツァは街いちばんの魔法使い。戦闘中もその威力を発揮するぞ！

↓こんな話を聞いたらじっとなんてしてられないのがテネレッツァ。あっと驚く出会いや事件がつぎつぎに発生。



タイトル	テネレッツァ		
発売元	アクアプラス	[illegible]	アクションRPG
発売日	12月19日発売予定	価格	6800円(税別)
製作	アクアプラス	[illegible]	ディレクター [illegible]
[illegible]	未定	[illegible]	未定
その他	[illegible]		



CHARACTER VOICE ユニークなキャラに命を吹き込む



かかずゆみ



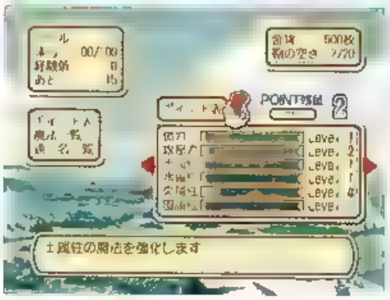
ひと美

SYSTEM システム

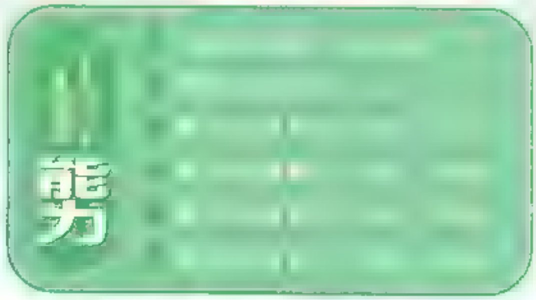
ここでは、テネレッツァのレベルアップや魔法属性を大公開しちゃう！　通り名や回復アイテムの料理、装備品の合成など、独自のシステムにも注目してね!!

SYSTEM 1 レベルアップについて ▶▶▶ テネレッツァを自分好みに育てよう！

戦闘で勝利すると、"ボーナスポイント"が入る。このボーナスポイントを右の一覧表にある6種類の項目のうち、自分の好きなものに割り振ることでテネレッツァがレベルアップしていく。ちなみに、HPの最大値はレベルアップのたびに自動的に5ポイントずつ増えるようになっている。うまく育成すれば、自分らしい冒険を楽しめるようになるぞ！



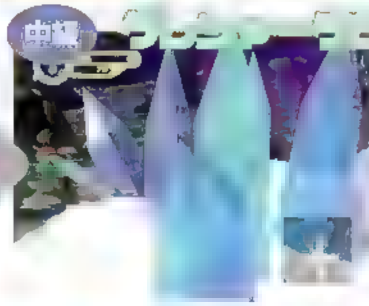
←HPの最大値（画面内の体力）にボーナスポイントを割り振った場合のHP最大値上昇数は合計15ポイント。



レベルアップの例 ― 水属性魔法のレベルアップ（3段階）



←最初の段階の水属性魔法。水の刃が前方の3方向に飛び出し、敵を攻撃する。



←自分のまわりに冷気を張りめぐらすことで水の刃が地面から出現し、敵を串刺しに！



←上級になると、巨大な水の槍を放ち、前方180度を一気になぎ払う大技を使えるようになる。

SYSTEM 2 装備品について ▶▶▶ 装備品は合成して入手するのだ！

装備品には武器や髪飾り、耳飾りなどがあり、ダンジョンで拾ったり、戦闘時に敵が落としたりした"素材"を掛け合わせて（合成して）制作することになる。合成を行うことができる場所は、冒険の起点となるエスペランサの"トールハンマー"だけ。"宝石合成"を行うことで、ここで合成した装備品の魔力を引き出し、さらに強い装備品へと成長させていくこともできるようになるぞ。



↑合成屋「トールハンマー」の店主は、けっこう頼りがいのありそうなおじさんだ。

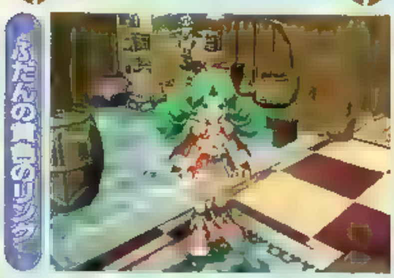


↓トールハンマー店内のシーン。奥の大きな釜で合成などを行うのだろうか？



合成屋外観

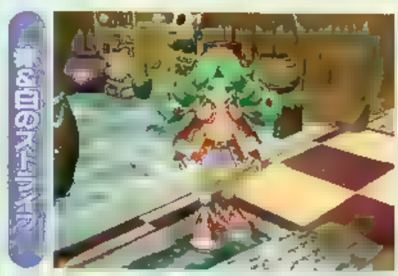
装備品変更の例 ― 髪飾りを変えたテネレッツァ



←黄色の輪っかの髪飾りは、テネレッツァがいつもつけているもの。



←こちらは派手な感じ。装備品としての効果もかなりありそう!?



←ふだんの黄色のリングと形は同じで、色パターンを変えたもの。

SYSTEM 3 魔法攻撃について ▶▶▶ 敵の属性に合わせて攻撃する!

攻撃方法には土・水・炎・風の4種の魔法と物理攻撃があるが、敵の属性によって各攻撃の効果がまったく異なるので、戦闘時にはどの攻撃方法が効果的な敵なのかを見極める必要がある。





SYSTEM 4 通り名について ▶▶▶ ロロの攻撃力アップ&新アイテムの入手!

本作には"通り名"という概念があり(いわゆるニックネーム)、"街の人と親しくなる"などの一定の条件を満たすことで、この通り名をもらえるようになっている。通り名の数が増えていくと、いっしょに戦闘に赴くロロの攻撃力が上がったり、それまでは買うことのできなかったアイテムを購入できるようになるなどのうれしい変化が起きるのだ!



⬆通り名一覧画面。かなりたくさんの通り名を集めることができそうだ。

⬇アイテム屋店主のメイフォン。この店で購入できるものが増えていく。



⬅⬇ロロひとりで30ポイントのダメージを与えられる!

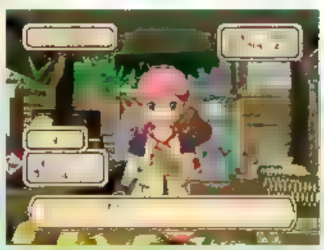


SYSTEM 5 回復アイテムについて ▶▶▶ 回復アイテムは料理して入手もできる!

冒険に欠かせない回復アイテムだが、その入手方法はかなりユニーク。何と、自分で料理したものを回復アイテムとして使用するのだ。料理をするには、宝箱やイベントで入手するレシピとアンナの食材屋で買える食材などが必要。料理の回数をこなせばこなすほど、その熟練度は上がる。



➡アンナの屋台の食材屋 食材を買いたければここへ来よう。





⬆アンナのアドバイスはよく聞いておこう。いいことがあるかもしれないぞ

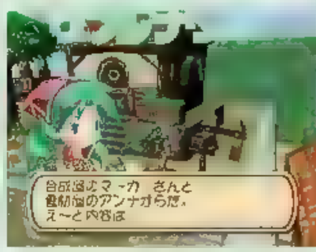
SYSTEM 6 シナリオについて ▶▶▶ 3種のシナリオで自由な冒険を!

シナリオにはメイン、サブ、フリーのシナリオがあるが、ゲームクリアーに必要なのはメインだけ。サブとフリーはそれまで行けなかった場所に行き、アイテムを入手できるシナリオだが、前者はストーリー性が高く、後者は単発のお使いイベント要素の高いシナリオとなっている。

➡モンスター異常発生の謎を解くのがメインシナリオ。



➡誰かにお使い的な依頼をされたら、サブシナリオの開始。







広がる恐怖と混乱、全世界に恐慌を招いた謎の研究施設とは!?

荒廃した世界を舞台にくり広げられる、人間と生ける屍との壮絶な戦い。世界の混乱を生み出した謎の鍵は、あるひとつの研究施設に隠されていた……。今回は、戦いの舞台となるEFI研究施設についても紹介しているが、まだまだこれが全貌ではない!? 続報にこうご期待!

ソフト	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3		
発売元	セガ	ジャンル	ガンシューティング
発売日	2003年1月23日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	ワウエンタテインメント	制作者	プロデューサー:(小玉理恵)
プレイ人数	未定		
その他	THRUSTMASTER (Sega) 8,82… ガンコントローラ(発売日価格未定)		

恐怖の研究所へ潜入する主人公たち

プレイヤーのキャラクターについて、情報が届いたのでお届けしよう。謎だった女性主人公の正体は、初代『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』(以下『HOD』)の主人公トーマス・ローガンの娘だった! そして対するもうひとりは、『HOD』の2P側キャラクターと同じく"G"だ。想像は当たったかな、外れたかな?





リサ・ローガン

←トーマス・ローガンの娘。研究施設へ向かった父親から連絡が途絶えて2週間。彼女はGのもとを訪れた。



Gと呼ばれた男

→消息不明となった(親友)を捜すため、リサに協力してEFI研究施設に乗り込んでいくことに

あるときを境に途絶えた父からの連絡。救出劇は成功するのか?



トーマス・ローガン

施設内のどこかにきっと生きているはずだ!



奥へと進むにつれ、謎が深まるEFI研究施設。ここはいったい何が行われた場所なのか？

EFI研究施設



プロローグ





EFI研究施設ビル入り口



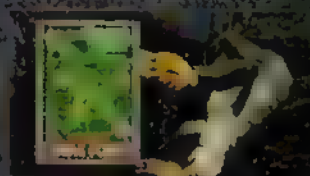




D.B.R研究室







バイオ実験室





リサたちを待ち受ける運命は!?

Xbox Live対応の純国産タクティカルアクション！

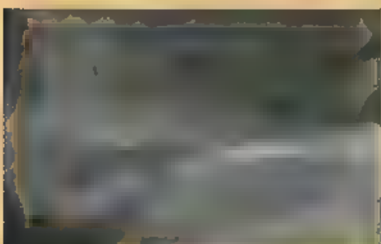
MUZZLE FLASH

タイトル	マズルフラッシュ		
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア	ジャンル	タクティカルアクション
発売日	2003年1月16日発売予定	価格	未定
		制作者	プロデューサー：谷口
	未定		Xbox Live
その他	最大8人までの同時プレイ可能（Xbox Live時）		

凶悪なテロリスト集団が支配するエリアに単身乗りこみ、任務を遂行せよ！　現代の戦場を舞台としたミッションクリア型アクションの続報をお届け！

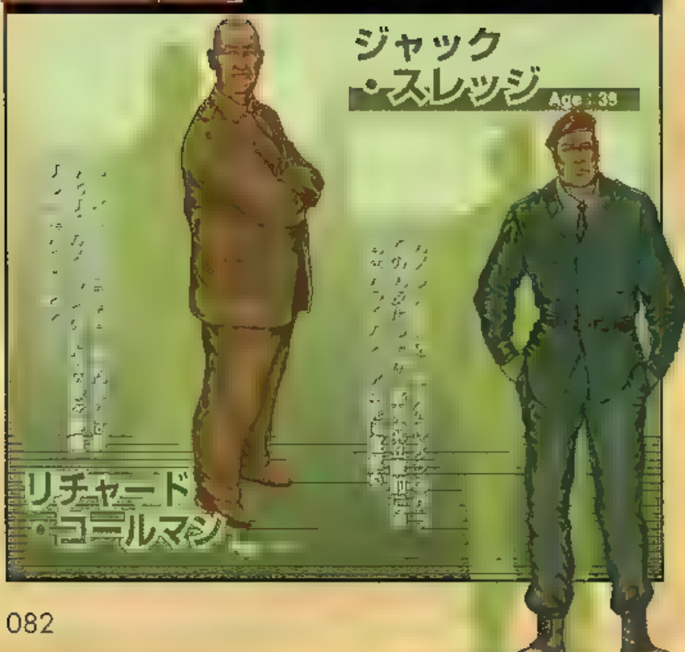
自由度無限大の3Dフィールドで生き抜くため五感を研ぎ澄ませ

渡る世間は敵ばかり。頼れるのは己の身と銃火器のみ……という状況に酔ってみたいすべての人にオススメしたいのが、本作。周囲数キロメートルに及ぶ広大な3Dフィールド、それぞれの任務や目的にしたがって行動する敵兵、そして、主人公や敵兵が使用する武器など、あらゆる面において追求されたリアリティは、このテのジャンルのゲームに慣れ親しんだプレイヤーも一目置くほどの完成度だ。しかもその環境で、最大8人の仲間とボイスチャットしながらのオンラインプレイが楽しめてしまうというから、気分はもう、サバイバルゲーマー！　今回は、編集部に届いた完成度80パーセントのβ版をプレイして明らかになった部分も含めて、本作のより突っ込んだ魅力に迫ってみたい。



↑命と引き換えに単身戦場に送り出される元軍命闘士レオン。明日を迎えるためにはやるしかない！

CHARACTER ーレオンの命運を握る男たちー



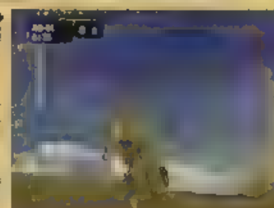
ひと筋縄ではいかない敵兵との戦闘

レオンが赴く戦場は、脳天気にマシンガンをブッ放しながら中央突破できるほど甘くない。敵兵は基本的に、侵入者を発見次第、掛け声や無線によって援軍を呼び寄せ、圧倒的に有利な状態を整えてから迎撃体勢に入る。一時の油断が万時の危険につながる――というわけだ。

とはいえ、交戦や警戒状態にない敵兵はのんびりストレッチなんかしていたりする。こういった"組織のほころび目"をめざとく見つけ、そこにいかにしてつけ込むかが、戦略上の大きなポイントだ。



←危険因子は、発見次第除去するのが賢いやりかた。



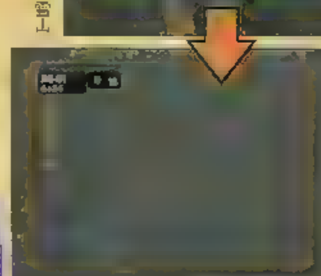
→慣れたら、これはわざと音を立てて陽動することも可能。

刻々と状況が変化するフィールド

「マズルフラッシュ」で再現されるフィールドの地形的、気候的変化やそれに準じた環境音は、それがそのまま戦術上の有益な"情報"になるという点で、極めてシミュレーター的といえる。とくに、巡回する敵の足音や、無線で交信する声は、5.1chドルビーサラウンド環境でプレイすることによって、自分と敵の位置関係を鮮明に把握するための貴重な情報源となるだろう。プレイ中に、フィールドBGMが一切用意されていないのはダテじゃないのだ。



→ふだんは何の変哲もない雪山のフィールドも。



↑吹雪が発生することで、視界がほとんど遮られてしまう。これを容悪とするか神風とするかはプレイヤー次第。



←森は身を隠すのに都合のいい環境だが、それは敵にとっても同じこと。草をかきわける音などのわずかな変化も逃すな。



キャンペーンモードのステージ1を先行紹介
OPERATION WASTLAMD概要

全5ステージのキャンペーンモードの最初の舞台は、砂煙吹き荒れる、ガメリア東北部砂漠地帯。どこかにあるという武器倉庫を捜索し、破壊することが目的だ。フィールドの広さに圧倒されるな！





⬆もはや廃墟と化した神殿。歴史的な文化遺産もテロ組織にとっては前線基地でしかない。



⬆ステージ1の最終目的地となる大規模な基地。衛星無線アンテナがものものしい。

ONE POINT 銃撃戦は地形を味方につけるべし

敵兵とやむなく銃撃戦を繰り広げる場合は、ゴツゴツとした岩山をトーチカに見立て、ヒット&アウェイ戦法で対処。ほとんどの敵兵は無闇に突っ込んできたりしないので、けっこう持ちこたえられるはずだ。戦場から離脱するときも、岩山をフル活用してムダな被弾を極力避けよう。



⬆敵兵が複数いる場合は、波状攻撃のタイミングを見計らって効率よく迎撃すべし。

ONE POINT 早めの狙撃で危機を未然に防ごう

遠距離にいる敵はライフル系の武器で始末できる。画面右下に表示されるスコープの中央にターゲットを合わせて撃てばいいのだが、着弾個所によっては1発で倒せないこともあるようだ。敵を無意味に警戒させないためにも、頭部などの弱点を確実に撃てるよう、十分に訓練を積んでおこう。



①敵兵を肉眼で発見

➡より確実な狙撃までの一例。まずはだいたいの[illegible]を定める。



②双眼鏡で正確な位置を確認

➡つぎに双眼鏡を覗いてフルに拡大し、標的を中央に捉えるようにする。



③おもむろにスナイプ

⬅そのあとスナイパーライフルにかまえれば、ばっちりスコープのド真ん中に。



⬅建物の一部が風化しつつも残っている、かつての集落跡。現在は敵の基地。



イベントを中心に歌姫の魅力をお届け

ANGELIC CONCERT
エンジェリック・コンサート

物語が歌で綴られる、新感覚のハートフルファンタジー『エンジェリック・コンサート』。今回は新着イベントを中心に、最強ヒロイン(?)のピアラを大紹介!!

タイトル	エンジェリック・コンサート		
[illegible]	サクセス	[illegible]	ミュージックアドベンチャー
発売日	2003年[illegible]	[illegible]	未定
[illegible]	サクセス	[illegible]	プロデューサー：[illegible]
[illegible]	未定	[illegible]	未定
その他	未定		

ミュージックとアドベンチャーが奏でるハーモニー

音楽家をめざす少年と少女の旅模様を描く本作品。パートは大きく分けて、キャラたちの会話で成り立つアドベンチャーパートと、歌のタイミングに合わせてボタンを押していくミュージックアクションパートのふたつからなる。かわいらしいヒロインとの会話のやりとりに加え、音楽作品のようにさまざまな曲を演奏することができ、見て聴いて遊べるのだ。

ミュージックアクションパート



←楽譜を見て、ボタンをタイミングよく押していこう。

＋

アドベンチャーパート



←キャラの会話を楽しめるパート。選択肢で分岐あり。

アドベンチャーパートから見る 簡易版ストーリーのポイント

歌姫見習いのサフィと、楽器演奏者のカウジー。ふたりの旅模様を描くアドベンチャーパートから、歌で通じた人々の出会いや出来事までを、新着画面と合わせて紹介。

幼なじみといっしょに旅立ち

王都で開かれるコンサートをめざして、故郷の村を旅立ったカウジーとサフィ。勢いで飛び出してみたのはいいけれど、遠い王都までの道程には、まだ見ぬ世界が広がっている。自然に包まれ、ひとときの休息を得るふたり。果たして、サフィの見つめる先には何が見えているのか──。



歌のライバル？ 恋のライバル？ 出会い





王都の歌のコンクール出場をめざすクリノンと、謎の魔法使いココナとの出会い。ふたりは歌姫をめざすサフィにとって、長い付き合いになりそう。果たしてサフィの歌と恋の行方は……!?

夜の帳が街を包みこむ事件





魔導師ルシアの手によって、永遠の夜の魔法をかけられたノーチェの町。町を訪れたふたりは、朝日を取り戻すために立ち向かうことになる。

完全無欠のニューヒロイン ピアラさんの謎に迫る!!

なんでもできる万能メイドさん、ピアラ＝セティス。Xbox版からの追加ヒロインとなる彼女は、歌に魔法に格闘にと、とにかくスゴイ実力の持ち主なのだ。リヴァーレ家領地に起こるトラブルを、極秘裏に解決する任務も担っているとかいないとか。そんな謎の多い彼女の実力に迫ってみよう。



クマを一蹴 格闘の腕前

人を襲う狂暴な白クマも、ピアラの手に掛かれば赤子をひねるも同然。過去に辺境の地で妖魔退治を生業としていたらしく、実力のほどが窺える。



↑氷が特産のイエロの街で、カウジーの危機を救ってくれたピアラ。実力もそうだが、外見とのギャップも合わせてまさに驚愕の出来事だ。

➡まだまだ未熟なクリノンに代わって、水の精に捕らわれてしまったギャルソンを助けようと歌を歌うのだが……。

精霊を静める 魔法の歌

音楽教師を務めるだけに、優れた歌の歌い手であるピアラ。その歌声は、荒れ狂う精霊も聞き惚れるほど。

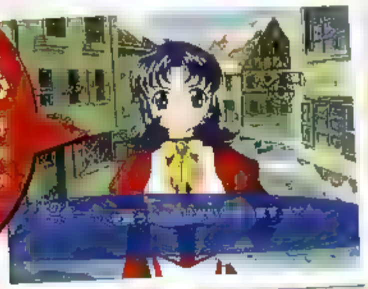


メイド兼音楽教師 ピアラ＝セティス
Piarra Thesis

リヴァーレ家の使用人で、クリノンの歌の先生。一見ふつうのやさしい女性だが、強力な魔法の使い手で、格闘術全般が得意。クリノンの母親に憧れていて、一人娘のクリノンに大きな期待を寄せている。

笑いを振りまく 広い心

困っている人には救いの手を。会話を交わせば自然と笑顔が溢れてくる。人当たりのよさが感じさせる魅力だ





ストーリー上で登場する さまざまな動物たち

物語の中では、歌声に集まる小鳥たちや仔猫など、多数の動物が登場する。動物によるイベントもあり、彼女たちの意外な素顔が見られるかも。



⬅外見がかわいくてサフィがお気に入りという森の動物モーナ。

開発者インタビュー PC版でかゆいと感じたところもかいてあげられるような作品に……

——家庭用開発のきっかけは？

本間　とにかく絵柄が気に入りました（笑）。あとは、単なるアドベンチャーではなく、"演奏をする"という要素が入っているところですね。

——開発ではどのような注意を？

中野　PC版のイメージを壊さないよう、かつ初めての方にもすんなりプレイできるように心がけています。

本間　PC版の開発元である工画堂スタジオさんとは、「PC版でできなかった部分をサポートしましょう」ということで、綿密に打合せしました。PC版をプレイされて、ユーザーの方が感じられたかもしれない、かゆいところをかいてあげられればという思いで開発しています（笑）。

——具体的には？

中野　細かな話になってしまうのですが、キャラに目パチ、口パチをつけたりですとか。あと、演出面でもけっこう手を加えています。メインの演奏モードもグラフィックや難易度調整を含め、大幅に変更しています。

——演奏はパッドで？

中野　はい。当初はキーボードも検討したのですが、スケジュール的な問題からパッドでいくことにしました。最初は「パッドで操作法を再現できるのかな？」という不安があったのですが、結果としては、PC版以上の操作感を実現できたのではないかと自負しています。

——家庭用ではオリジナルキャラが登場しますよね。

本間　PC版の世界観を損ねないように、ということでキャラの造型に関しては、工画堂スタジオさんと中野とで詰めていきました。

中野　既存の世界観に新しいキャラを追加するので、斬新なほうがいいだろうということで、ピアラに関してはクリノンの歌の先生にしてメイドという設定にしたんです。ピアラ用にオリジナルシナリオも3本追加しています。

本間　いままでのファンの方にも、これからプレイする方にも満足していただけるように、心を込めて作っていますので期待していてください。



プロデューサー 本間志乃

↑プロデューサーとしての立場から、ご意見番的な存在として本作に関わる。



ディレクター 中野達也

↑ディレクターとして、ユーザーにやさしいゲーム作りをめざす。

DRIHOO ドリホー



単なる3Dアクションとはひと味異なる、奥深い（奥の深い？）プレイを楽しめる本作。今回は基本的なゲームシステムを総まとめ。浮世に疲れたアナタ、ひと掘り、どう？

掘って拾って強くなる!! 中年ドワーフの大冒険

タイトル	ドリホー		
発売元	ハイウェイスター	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	11月28日発売予定	価格	6800円（税別）
開発	ハイウェイスター	制作者	企画&ディレクター [illegible]
メモリーカード	ゲームデータ [illegible]ブロック		
その他	—		

巨大な遺跡と高度な古代文明のミステリーを求めて、学なし体力アリのドワーフ親父が孤軍奮闘！　その舞台は、色気もへったくれもない地中!!　ゲーム中の大半の時間は、目の前の地層をドリルで削る本作に、いかほどのセンス・オブ・ワンダーが秘められているというのか？

その答えは、ビーブだ。主人公ダンクの大好物にして、彼の冒険のエネルギー源であるこの飲料（おそらくアルコール度数高め）。じつは、これが本作のすべてである。ゲーム中ではダンクのライフとして、その残量がつねに画面上に表示されているわけだが、ひとしきり穴を掘ったときに、ノドを鳴らしながら飲み干すビーブの泡の中にこそ、歴史の謎を超えた真実が宿っている……というのは言い過ぎだろうか？

ストーリーのおさらい



発掘作業を有利に進めるための基本！ さまざまなパワーアップ法

より深く、効率的に発掘作業を行うには、ダンクのいろいろな面でのグレードアップは必須条件。以下に紹介する方法を「PD」に合わせて実行して、[illegible]になろう！

レベルアップでタフな肉体に！

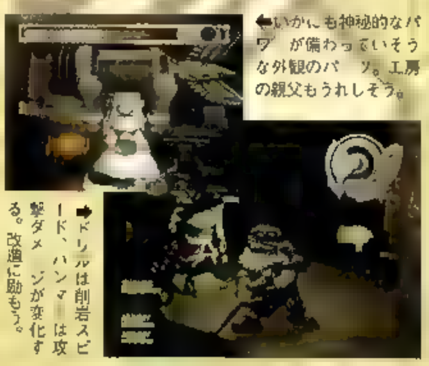
まずは体が資本――ということで、ダンク自身の冒険者としてのレベルアップに励もう。とはいえ、ただ掘ったり殴ったりしているだけではダメ。発掘中に入手したアイテムを街の商店で売り、その後に酒場の自室でひと休みすることによって、はじめて経験値が加算されるのだ。規定の経験値を溜めてレベルアップすると、腕力が上昇するとともに、削岩中のビーブ消費率が下がるぞ！



←アイテムを売却して得たお金の金額が、そのまま経験値として加算される。

ミステリアスな力で装備アイテムを強大化せよ！

冒険に欠かせない二大装備、削岩ドリルとハンマーは、より強力なパーツにつけ換えることで強化可能。パーツは、運がよければ発掘中に見つけられる。いずれかのパーツを拾ったら、さっそく街の工房に持ち込んで改造を施してもらおう。その際には、改造費用ぶんのお金も忘れずにね。



←いかにも神秘的なパワーが備わっていそうな外観のパーツ。工房の親父もうれしそう。

➡ドリルは削岩スピード、ハンマーは攻撃ダメージが変化する。改造に励もう。

装備アイテムの効力を[illegible]に利用せよ！

街の商店で売られている品物や、冒険中に発見するアイテムの中には、身体の各部位に装備することでダンクの基本パラメーターを強化するものや、使用することで一定時間、特殊な効果を得られるものがある。それらの恩恵をフルに受ければ、実力以上の難度の冒険をすることも夢ではない！



←装備する箇所は頭や両手、足など。白、黒それぞれのボタンには飛び道具も装備可能。

➡一定時間、削岩スピードが高速化するアイテムを使用中。気持ちよすぎます。

1 死者の砂漠 でみる発掘作業の大まかな流れ

UNDER GROUND

発掘所 ココだという場所にテントを張ろう

ゲームスタート時に移動できる発掘エリアには、街と新たなエリアにつながっている門がある。各門は、歴史の謎を解明して考古局で発掘権を買わなければくぐれない。しばらくはここと街の往復になるだろう。



➡地上からなら、好きな場所を穴掘り開始地点に選べるのだ。

街 補給と戦利品処理は人里に限る

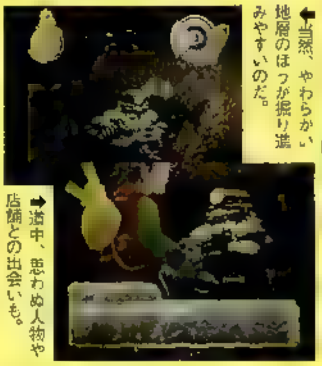
冒険時の物資の補充からアイテムの鑑定・売買、歴史の謎の解読など、あらゆることができる場所。プレイデータの保存も、街の酒場兼自室でなければできないので、こまめに立ち寄って冒険を確実に進めよう。



➡物語が進むと各施設にいる人々との会話内容も変化する。

洞穴 夢と実益を求めてドリルを回せ!

発掘作業の実質上のメインモード。眼前の地層にドリルをあて、遺跡を求めてひたすら進もう。遺跡が埋まっているポイントに近づくと地層肌に人骨や建造物の柱が数多く現れるので、発見の目安になるぞ。無闇やたらな"掘り"は、落石や地盤沈下などの災害のもと。ノームを雇って穴の整地をさせることも忘れずに・・・。

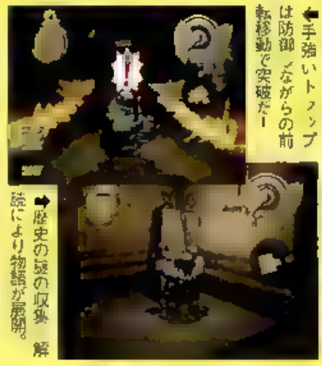


⬅当然、やわらかい地層のほうが掘り進みやすいのだ。

➡道中、思わぬ人物や店舗との出会いも。

遺跡 "歴史の謎"を求めてハンマーを振り回せ!

遺跡の入り口を発見したら、ドリルをハンマーに持ち換えての探索モードに。どこかに安置されている財宝および"歴史の謎"を求めて、未知の遺跡をつき進もう。道中には行く手を阻むモンスターや巧妙なトラップが数多く仕掛けられている。ハンマーの溜め攻撃や防御アクションを駆使してダメージを最小限に留めよう。



⬅手強いトラップは防御しながらの前転移動で突破だ!

➡歴史の謎の収集・解読により物語が展開。

ダンクが挑んでいく 手ごわい発掘所の数々をひと足おさきに紹介!

"歴史の謎"を解いてそのエリアのボスモンスターを倒しつつ新しい"発掘権"を手に入れれば、さらなる道が開ける。遺跡内に登場する敵はどんどん手強くなっていくぞ。

2 王家の谷



⬆ステージ1で登場したミイラ、大サソリたちに交じって、機動力の高い怪物が続々登場する。囲まれないように注意せよ。

3 原初の地平

⬇歴史の謎の核心にぐっと近づいたこのエリアでは、神々しい造形のモンスターが徘徊している。耐久力もぐっと高めだ。



4 征服王の宮殿



⬆複層構成になっている最終ステージに登場するモンスターは、単なるやられ役のザコキャラは皆無。本気で倒しにくるぞ!!

遥かな地中に限りないロマンを見出してこそ漢!!

掘って、戦って、ビーブをひっかける・・基本的にはこのくり返しで進行する「ドリホー」。その中で、財宝の発掘と換金に明け暮れてひたすら富を築くのもよし。歴史的価値が高そうなアイテムをコレクションして、ひとり悦に入るのもよし。頭でっかちになりがちな日常を忘れ、無心にドリルを回し続けるのもいいだろう。次号からは、具体的な攻略情報なども紹介していくので、全国ン万人の"穴掘りスト"はご期待を!



特報 X SPECIAL

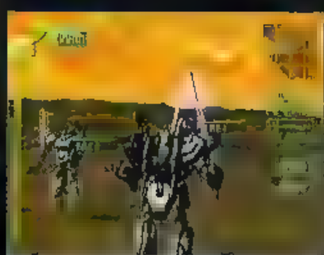
機甲兵団 J-PHOENIX+

発売間近となった『機甲兵団J-PHOENIX+』初回生産分は豪華特典つきのスペシャル仕様!! 今回はその特典の内容を詳しく紹介だ。

タイトル	キコウヘイダン ジェイフェニックスプラス		
発売元	タカラ	ジャンル	カスタマイズアクション
発売日	12月5日発売予定	価格	6900円（税別）
周辺		人数	
○○	未定		
その他	初回生産限定版「大河原邦男バージョン」版6800円（税別）		

カスタマイズが楽しいロボットアクションのXbox版は特別要素盛りだくさんで登場

パンツァーフレームと呼ばれる巨大人型兵器を操作し、3D空間を疾走して戦うアクションゲーム『機甲兵団J-PHOENIX+』。250種類以上のパーツを自由にカスタマイズできるのがこのソフトの特徴だが、Xbox版では味方機の操作やカスタマイズが可能になり、新モードも追加されるなど新要素満載。さらに、ソフトには豪華特典がつくことが決定。



↑3対3で戦うのだが、Xbox版ではボタンひとつで味方機の操作に切り替えられる。



↑機体の全身16ヵ所のパーツの組み替えで性能が変化。パーツは250種類以上だ。



リサ・イワサキ
超おしゃべりなメガネッ娘。メカに関する知識と技術が豊富。その能力がLipsの危機を救っている。

セリナ・バーミント
元看護婦。面倒見はいいが、ぶっきらぼうで言葉足らずなため乱暴な人と周囲には思われている。

プリス・ビーピアス
幼い外見とは裏腹にこの世はすべて金だと信じている。行動のすべてを金に換算するクセあり。

イズミ・ウッドビレッジ
軍需産業で財を成した良家のお嬢様。グレンリーダーを追って軍に志願した。

フルCGの本格アクション





←↓戦闘シーンはフルCGで表現。迫力あるロボットアクションが楽しめるぞ。

ゲーム版の主人公、クレンリ[ー]ダーに救われた経験を持つ4人の美少女が活躍するオリジナルア[ニ]メの制作が決定。全3話のうちの第1話「Chu お出かけLP♥S！」が同梱されるのだ。

オリジナルアニメDVD同梱！『機甲兵団J-PHOENIX PFリップス小隊』

大河原邦男氏描き起こし！特別イラストパッケージ



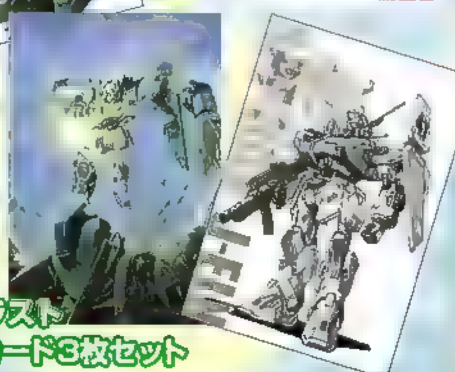
↑↓パッケージは大河原氏の描き起こし。さらにスリーブで2種類楽しめるのだ。

スリーブパッケージ





初回限定版『大河原邦男ver.』発売決定!!



↑→パッケージに使われたイラストと、ゲームの主役級のパンツァーフレーム2機のイラストが3枚のポストカードになっているぞ。

メカイラストポストカード3枚セット

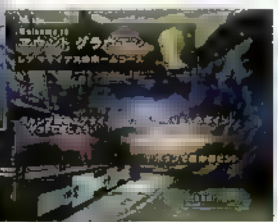
初回限定版は、パンツァーフレームのデザインを担当した大河原邦男氏のメモリアルバージョンだ。特典は全部で3つ。大河原邦男氏描き起こしの特別イラストパッケージ、メカイラストポストカード3枚セット、カラーピクチャーレーベルDVDだ。

ライバルを蹴散らす問答無用のレースバトル

未来世界で開催される究極のサバイバルレース、カンタム レッドシフト。このレースが究極と呼ばれる所以は、勝ち残るためには武器の使用も認められている点だ。3種類の武器を使い分け、レースを勝ち抜け。



⬇レース開始まえには簡単なヒントが表示される。マシンの操作方法やコースの説明など、数も豊富だぞ。



⬆レース終了後は迫力あるリプレイを見ることが可能。



4人での対人バトル可能!

⬅画面を分割しての対人対戦も可能。2人～4人で対戦可能なので友だちを誘って盛り上がろうぜ。

3種類のウエポンを使い分けろ

使用できる武器は3種類で、コース上のパワーアップアイテムを取ることでエネルギーや弾を補給して使用することになる。アイテムの取り合いも重要な要素なのだ。

5種類のパワーアップアイテム

レッドパワーアップ
レッドウエポン用のホーミング武器をチャージしてくれる。

ブルーパワーアップ
ブルーウエポン用のノーマル武器をチャージしてくれる。

イエローパワーアップ
イエローウエポンであるシールドのエネルギーをチャージする。

メガアップ
レッド、ブルー、イエローの3種類の武器を一気にチャージ。

ボーナスアップ
スコアがアップ。スコアはレース後キャッシュに変換されるのだ。



ブルーウエポン

⬆ノ　マル武器を前方に発射する。自分で狙いを定める必要があるが威力は大き　。



レッドウエポン

⬆自動追尾式武器を発射。使用可能になると赤いカーソルが敵に照準を合わせる。



イエローウエポン

➡シ　ルドを張って攻撃を防御できる。タイミングよく使用しよう。

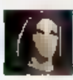
Quantum Redshift

タイトル	カンタム レッドシフト [illegible]		
発売	マイクロソフト	ジャンル	ハイスピードレーシング
発売日	11月21日発売予定	価格	6800円(税別)
開発	Curly Monsters Ltd.	[illegible]	
[illegible]	4ブロック	[illegible]	
その他	未定		

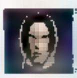
未来世界を舞台にした、超高速レースゲーム『カンタムレッドシフト』。今回はアイテムや武器の説明と、登場する個性的なキャラクターたちを紹介。

ライバルとのドラマが戦いを盛り上げる

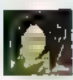
『カンタム レッドシフト』にはライバルとなる個性的なレーサーたちが多数登場する。マシンをキャッシュでパワ　アップできるト　ナメントモードでは、プレイヤーとライバルたちとのドラマがいたるところに挿入されてレースを盛り上げるぞ。



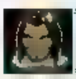
タラ ヴィーヴァス
全米チャンピオンシップでは3年連続王者に輝いている。



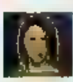
ユーリ ゲーリッツ
ロシア皇帝の血を引くと嘘ぶき、自分こそ王者と信じる。



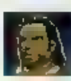
ニカイドウ クミコ
日本チャンピオンシップで優勝した国民的アイドルレーサー。



ザキ シャヒーン
古代エジプトのピラミッドパワーに頼る謎のレーサー。



ジョーダン レイノルズ
大手スポンサーとファンに支えられたトップレーサー。



マーカス アップルトン
元メカニックでマシンを知りつくした全英チャンピオン。



⬆レ　サ　たちの激しいライバル心が衝突するイベントシ　ンが随所に挿入される。



⬅レース中のアクシデントで恋人を失ったレア。



⬆レース外でもドラマが進行　てい る。たとえば、女どうしの激しい争いが　　。

マシンの能力も千差万別だ

[illegible]



式神の城 EVOLUTION

限定20000本 パッケージ&特典が2バージョンあるぞ!

コアなファンが多いシューティング、『式神の城』の完全版が、Xboxで登場する。パッケージが2種類あるのが注目のポイント。特典がそれぞれ違うのだ。

	シキガミノシロ エヴォリューション		
発売	メディアクエスト	ジャンル	シューティング
発売日	12月18日発売予定	価格	5800円
開発	アルファ・システム		―
	未定		
	ファイティングスティック		

[illegible]の攻撃パターンが一新された エヴォリューションモードの追加!

[illegible]ム面での大きな変更点は、[illegible]モードが追加されたことだ。このモードは、敵の配置が異なり、ボスの攻撃方法も大きく変化している。個々の敵の性格が変わっているため、これ[illegible]違うゲームとして楽しめるはずだ。また、ボスの[illegible]はさらに攻撃的なものに[illegible]。これまでさほど強くなかったステージ2-1ボス、[illegible]から弾をどんどん撃ってくる[illegible]驚くような仕掛け[illegible]待っている。



↑ステージ3-1では大量石の配置が大幅に[illegible]

↑ステージ3-2ボス、[illegible]の弾が変わっている。



[illegible]2バージョンパッケージ! ファン[illegible]

[illegible]『式神の城 EVOLUTION』では[illegible]種類のパッケージが存在する。その2種類とは女性キャラクターを基調とした"紅"と男性キャラクターを基調とした"蒼"[illegible]ベルのデザ[illegible]もアルファ・システム[illegible]デザイナー[illegible]田未来氏の[illegible]下ろし[illegible]が使われているのに注目。ふたつのパッケージのゲーム部分はまったく同じだが、特典に[illegible]ている。"紅"の特典[illegible]CD-ROMは、[illegible]のさまざまなデータ[illegible]に加え、[illegible]映像を完全収録したもの[illegible]。"蒼"は未公開のラフイラスト[illegible]『式神の城』の[illegible]情報が満載だ。この両方をそろえれば、『式神の城』の世界をより深く理解できることだろう。これらの情報からヒントを得れば、この世界の未来の姿まで浮かび上がってくるかもしれない。



●パッケージ[illegible]に特典は異なる[illegible]ゲームの内容はまったく[illegible]



式神の城 EVOLUTION 紅

[illegible]CD-ROM[illegible]



式神の城 EVOLUTION 蒼

[illegible]

[illegible]ストーリーを収録! [illegible]につながる話!

本作[illegible]Xbox版『式神の城』では未収録の[illegible]加わって[illegible]は主人公[illegible]の[illegible]理解[illegible]でいるので[illegible]



[illegible]内容[illegible]同じもの

キーコンフィグも可能になったぞ!

前作のプレイヤーにとって、[illegible]不満だったのがキーコンフィグできなかったこと。しかし本作では、キーコンフィグはちゃんとオプションの中に追加されている。これでパッドの好きなボタンに割り当てることが可能になり、自由度がさらに上がったのだ。



↑ボタン[illegible]に割り振ることが[illegible]オーケー。

「式神の城EVOLUTION」の発売を記念して、前作「式神の城」Xbox版のスコアトライアルが再び開催される予定だ。詳しくは公式サイト(http://www.alfasystem.net/game/shiki/)をチェック!

特報 X SPECIAL

Innocent Tears

イノセント ティアーズ



ドラマティックなストーリーが注目の本作だが、プロはゲームの重大スス…

イノセントティアーズ

広済

11月発売予定

グローバル・エンターテイメント

ドラマティックシミュレーションRPG

6800円（税別）

ゲームデータ 未定

限定版 … 9800円（税別）

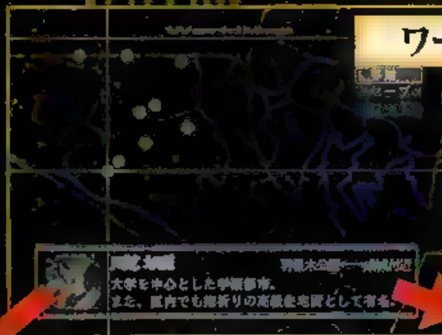
王道でありながら特徴的なゲームシステムを解説だ

天使と堕天使たちの戦いを描いた『イノセントティアーズ』。このゲームでは、ストーリー進行の中心となるのはワールドマップ画面だ。このマップではゲームのセーブやロードができるほか、移動できる戦闘マップなどが表示される。プレイヤーはこのなかから好きな場所を選んで移動することになるのだ。選んだ場所によってイベントや戦闘マップでの戦いが発生するぞ。

⬇3D空間を活用したコマンド選択のシミュレーションで戦闘が進む。



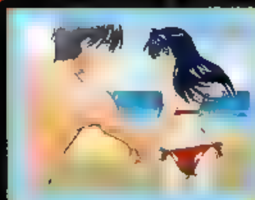
戦闘マップ



ワールドマップ

⬅移動可能な場所は点で表示される。その場所特定のイベントが未発生の場合は小さな点に、すべて発生しているときは大きな点になる。舞台は近未来の西東京なので、府城など実名の土地が登場。

戦闘マップ





イベントシーン

⬆➡ワールドマップや戦闘マップ中に発生する。メッセージが自動で進行するオートモードと通常モードの切り替えが可能。

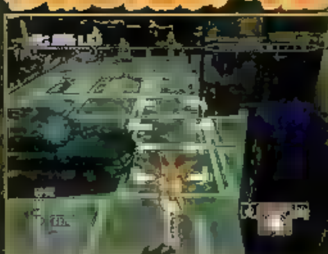
戦闘マップでは行動力と向きに注意

戦闘マップはコマンド選択のシミュレーションで進行する。各キャラクターは設定された行動力の数値がなくなるまで操作可能で、行動力は1マス進んだり上昇するごとに1消費し、下降では消費しない。攻撃をすると残りすべての行動力を消費してしまうが、残りの行動力が多いほど高いダメージを与えられるぞ。また攻撃時のキャラクターの向きにも意味があり、側面や背面から攻撃したほうが命中率やダメージが増加するのだ。このほか術や飛翔攻撃など特徴的な攻撃方法もあるぞ。









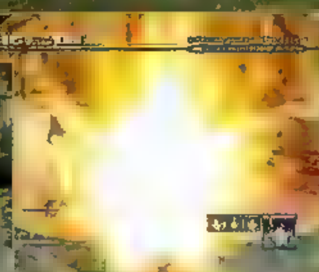
⬆行動力で移動できる範囲がマス目で表示される。攻撃をするときは、向きと残り行動力を考慮して攻撃場所を決めよう。

⬅空中からの攻撃が可能な天使や堕天使なら、空中から飛び降りざまに攻撃することで攻撃が必殺攻撃になる確率が上がるぞ。









⬅⬆ドラム缶やクルマなどの…

峠R

本物の走りを熱き魂に刻み込め！

前号で紹介した『峠』シリーズの最新作『峠R』。今回はコースの一部とゲームをおもしろくする新要素"ドリフトポイント"について紹介していこう。

タイトル	トウゲアール		
発売元	アトラス	ジャンル	レース
発売日	12月12日発売予定	価格	6800円
開発	CAVE	その他	
メモリ	ゲームデータ：12ブロック		
その他	対応周辺機器：360modena Racing Wheel		

走り屋たちを虜にするコースをリアルに再現!!

峠を舞台に最速を求めて競いあう峠シリーズの最新作『峠R』。さまざまなレースに参加、テクニックを駆使して賞金を獲得し、チューンナップをくり返すことで究極のマシンを作りあげる"Carrozzeria mode"、全6コースを制限時間内にクリアーしていく"Challenge Race"モードなど、いままでの『峠』シリーズと一味も二味も違うのは前号で紹介したとおり。今回は走行テクニックのひとつであるドリフト走行をゲームシステムに融合させた新要素"ドリフトポイント"と、"峠らしさ"を追求し高低差や連続カーブなどをリアルに再現したコースの一部を紹介しよう。



↑コース選択時に朝、昼、夕方、夜など時間帯も選択する。夜は難易度が高いぞ！



↑自分のスタイルにあわせてマシンをチューンナップ。究極のマシンを目指せ

Check! ドリフト走行でPoint Up!

画面左下に表示されている"ドリフトポイント"。ドリフト走行をゲームシステムに組み込んだもので、マシンがドリフト状態のとき画面左下のドリフトメーターが伸びていく。ドリフト時間が長いほどポイントは加算されるが、コーナーにぶつかったり、バックするとポイントはゼロになってしまう。なお、"Carrozzeria mode"では、稼いだドリフトポイントが獲得賞金に加算されるぞ。



↑峠最速をめざすためにも、ドリフトテクニックを完璧にマスターしよう。



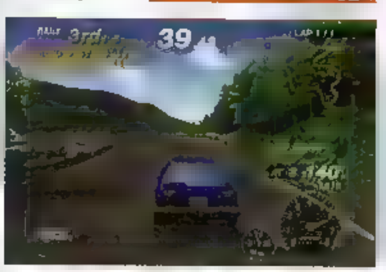
↑急コーナーこそ腕の見せどころ。ドリフトポイントも貯まりやすいぞ。

コースの特徴を把握しろ！

Hakone Short

全体的に道幅が広く、中速、高速コーナーと直線区間で構成されたハイスピードコース。

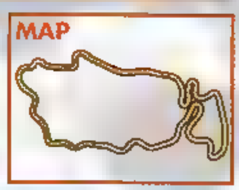




↑Hakone Shortにある橋。景色が絶景なので、見とれてしまいコーナーリングに失敗することも　。

Myogi

S字コーナー区間と直線区間、ヘアピン区間の3区間で構成されたテクニカルなコース。

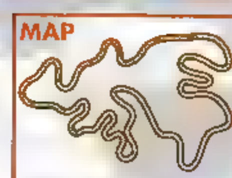




↑遠くに見える山々が美しいMyogi。急カーブを攻めるときは段差のある歩道に注意しよう。

Akagi

低速、中速の連続S字コーナーで占められたテクニカルコース。焦らずに落ち着いていこう。





↑Akagiの連続S字コーナーは難易度が高い。スピードを落としてでもコーナリングを確実にこなせ！

ファントムクラッシュ

http://www.genki.co.jp/games/phantomcrash/

元気公認の ファンクラ ファンページ始動!"終わりなき戦い"は、まだまだ続く!

サンチャWIRED ……DAY01

"X攻略"から一転新天地へ!祝、放置区域化!

今月はウワサの海外版の情報を元気に直撃!

Xbox Live対応!? 果たしてその真実は!?

「ファンクラ」発売から3ヵ月あまり。ついに海外版の情報が飛び込んできた。しかもこの海外版、Xbox Live対応とのウワサも! この真相について、ディレクターの小島氏からコメントを頂いてきたぞ!

　ファントムクラッシュ 海外版ですが、現在の状況はどのようになっているのでしょうか?

小島　聞いた話によると、11月15日あたりに発売されるということです。ぜひ米国あたりでたくさんの人にプレイしてもらえるといいのですが。

　日本版の完全移植ですか? 変更点などはあるのでしょうか。

小島　基本的には"完全移植"と同等のものだと思います 大きく違う箇所としては、キーアサイン・タイプが変更されていることと、対戦モードのシーケンスがもっとユーザーライクになっていることでしょうか。日本版は途中で抜けられなかったですからね、ごめんなさい また、対戦モードでふたり対戦時に縦の2画面分割が加わりました。あとは、イベントも含めたすべてのワードが英語表記になっています。

　インディーズ音楽はそのまま入っているのですか? それとも外国のインディーズを新たに収録したのでしょうか?

小島　インディーズ曲はいくつか削られています いろいろな事情で、日本語ボーカル曲がなくなりまして、"ターボ番高"や"練馬ダイコン"などは入っていません、個人的に残念ですホント。また、各国独自のアーティストの曲は入っていません 海外版製作の初期には考えられていましたが、山積みの大変なことをクリアーせねばならず、残念ながらこのアイデアはスルーされました。

　海外版のXbox Live対応のウワサ(註1)について、公式見解を頂けませんか?

小島　この件に関しては、いちおう個人的な意見として 。はい、これは私も知らないうちに海外で流れ出していました PI(註2)側の『ファンクラ』公式サイトはふだんから見ていましたが、びっくりでした。ただし、こちらが把握している情報としては、Live非対応です。まぁなにはともあれ、少しでも盛り上がってくれれば幸いなのですが ・。個人的な展開予定(希望的観測)としては、いろいろなターゲット(ハード)に展開されてもいいのかな、と考えています(たしかにXboxのハードパワーは凄いですけれど)。ゲーム性を評価していただいている意見は思いのほか聞きますので、もっと広く遊んでもらえると、現場としてはうれしいですね。最終的には、ゲーム内のスタイルがすでにネットを意識していましたので、ネットワークを介してプレイできると、世界観にマッチすると思っています。やってみたい希望はありますよ。さてどうなることやら。

　海外版のLIVE対応の件に関しては、残念ながら誤報のようだ。また、もっとも気になる続編の可能性についてだが、今回は残念ながらコメントを頂くことはできなかった 続報を待ってほしい。



↑右が海外版のジャケット写真 Speed,Stealth Survival"のキャッチがイカす 左は文中にある PI社のHPに掲載されている画像 韓国語版なのか?

註1　海外ファンクラ公式Webにある BBSにおいて「LIVE対応」発言がメーカーの社員と思われる人物によって書き込まれた もちろんの http://www.phantomcrash.net　OH中自由 x 1 ある日本語へ は掲載していないので注意

註2　PHANTAGRAM INTERACTIVE 韓国のゲーム会社で 海外版ファントムクラッシュの販売元 日本語HP http://www.phantagraminteractive.com/japan で上の画像が確認できる

とうとう単独コーナーをもぎ取った ファンクラ(ページ取りましたが)。さっそくですが兵庫県放置区域のけんごっつさんからのお葉書をご紹介しちゃいましょう。

●「次号ぐらいで『ファンクラ』の記事も終わりかなぁ 」と思っていたので、"サンチャWIRED"始動に正直泣いてしまいました もちろん"ランブリングイメージカット"の新作は見たいです っていうか、連載化してほしいなぁ? それでゆくゆくは単行本発売とか! とにかく『ファンクラ』をプレイしたいがためにXboxを買ったので、こういうファンコーナーには感謝感激です! 来月号だけでなくて、もちろん毎号続いていくんですよね?

　すべては諸君の応援しだいだ 頼む!

お便り大募集

〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「サンチャWIRED」係

ファンクラへの応援やメッセージ、質問、イラストなど 諸君のおたよりを待っているぞ。ハガキに住所 氏名 年齢 電話番号の明記を忘れずに!

新作ランブリングイメージBD(マンガ)"TOKYO WAR"act.#02大公開!

描き下ろし連載決定!! キミの脳内ランブリングイメージをガツンと刺激! 燃えれ!





BDとはバンド・デシネ(bande dessinée)の略で、フランスでの"マンガ"のこと いわゆる日本のマンガとの違いは ご覧のとおりでございます。担当不勉強ナッ…

そんなわけで、作者の小島氏から熱いメッセージが!

　今回 から連載 い、何時の間にそんなことに 再びランブリングイメージのBD を描いてみました。以前このような形でイメージをコマ割して描いたときにはホント何も考えず、昔からやってみたいなぁと考えていたスタイルでマンガ風にしてみたのですが けっこう勢いでアップできました。今回も同じような動機?なのですが、SVどうしの格闘アクションが見たいなぁと妄想してコンテを作っていくうち チィーカの目玉を背中に乗せたトローンスを出してみたらなんとなく ちょっとファーストコンタクト みたいな流れになってしまいました。ホントはもっと、こうSVどうしがもつれあって泥沼化する戦闘 みたいなイメージで取り掛かったのですが という言うわけかあっという間にページ埋まってしまい、コンテ絶対描き切らなくてバテるなぁ、ということで その妄想はまた次回に 。プロジェクト立ち上げのころは隔週WEB連載 なんて思っていたのですが とんでもない、仕事と掛け持ちだとなかなか進まなくうまく行きませんね。ところで 皆さんから度々聞かれるのですが この『ファンクラ』には残念ながら攻略本が出版されていません 何処かで作ってくれないかしら)。なので チーム内では よ っ 同人誌を作って売ろう 、なとという冗談みたいな話をしていたり。このBDも描きためて、その同人 ファントム にでも載せようか な~んて考えています ホント?)。それほど開発では思い入れが強い、ってことなんですけどね では また来月 。

「To be continued!」

すべてわかった！
Xbox Live!



Xboxのオンラインサービス"Xbox Live"がまもなくスタート！　日本では2003年1月16日開始が決定し、ベータテストも11月中旬からスタート、ますます盛り上がってくる感じだね！　スタートまで待ち切れないキミに、今号では設定画面なども含めて最新情報をお届けしよう！

Xbox Liveスタータキット
2003年1月16日発売！
6800円（税別）

ホントにカンタン！　Xbox Liveに接続するまで

Xboxのオンラインサービス Xbox Liveを楽しむためには、ブロードバンド（ADSL、ケーブル、光ファイバーなど）のインターネット接続環境と、店頭で発売される「Xbox Liveスタータキット」を買えばオーケー！　これだけで、すぐにXboxをネットにつなげることができる。しかも細かい設定関係はすべてXboxが自動的に設定してくれるスグレモノ！　スタータキットにはゲームが2本同梱されているから、すぐに遊べる。詳しい接続方法は下記で説明するが、設定そのものは2〜3分でできてしまうだろう。

11月中旬からベータテストがはじまるが（すでに募集は締め切っている）、その簡単接続っぷりに5000名のベータテスターはみんな驚くに違いない。そして、ボイスチャットの底知れぬ楽しさを感じるだろう。この感動をぜひ多くの友だちに伝えて、たくさんの人をXbox Liveに引き込もう！



Xbox Liveのシステムメニュー画面

←Xbox Liveの設定画面。"ネットワークのセットアップ"を行い、"新規ID"でゲーマータグを取得すれば、基本設定は終了だ。さあはじめよう！

まずは"ネットワークのセットアップ"を行う

まずは、同梱のサービスディスクで、Xbox本体をXbox Live対応にバージョンアップさせる。これを行うと、本体の設定画面に"Xbox Live"の項目が増えるので、これを選択しよう。いよいよネットワークの設定となるのだ。

最下段にある"ネットワークのセットアップ"で基本的な設定を行う。すでにブロードバンド環境であれば、LANケーブルを本体に挿せば自動的に検出を行い、基本設定を行って終了。これだけなのだ。フレッツADSLなどPPPoE接続の場合のみ、IDとパスワードの入力が必要になる場合もあるが、逆に言えばそれだけなのだ。



←LANケーブルを挿すと自動的に設定が始まる。



←あっという間に設定完了。あまりに簡単すぎ

つぎにゲーマータグ（ID）を取得！　これでオーケー！

ゲーマータグとは、Xbox Live上におけるキミのユーザーIDのようなものだね。住所や本名、クレジットカード番号など必要事項を入力すればオーケー。これでいつでもオンラインゲームがプレイできるぞ。これらの情報はガッチリとセキュリティーに守られているので、外部に漏れることはない！



↑タグ名は自由に設定できるが、すでにあるものと重複は不可。

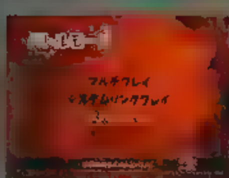


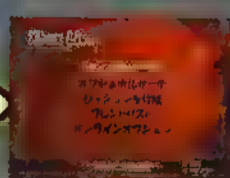
↑クレジットカード入力画面。これは"必須"となっている。



→住所などを入力。タグ情報はメモリユニットに入れて持ち運べる。

実際のゲームでは、どのようにつながるの？









Xbox Liveスタータキットの中身をチェック！

前号ではベータプログラムの中身について触れたので、今回は製品版『Xbox Liveスタータキット』について、もう少し詳しく触れてみよう。

スタータキットの発売日は2003年1月16日、価格は6800円で、ふつうにゲームショップで購入することが可能だ。買ったその日からすぐに楽しめるよう、必要なものがすべて入っているキットとなっている。これらの中身が別売りされることはないので、Xbox Live対応のオンラインゲームを遊ぶ場合は、とにかくこれを買っておこう。これだけいろんなものが入っていて6800円なら、かなーりオトクだよね？



↑スタータキットのパッケージ。多少変更があるかもしれないが、概ねこんな感じ。



↑ベータキットはスタータキットの内容に専用ケース、メモリユニットなど特典付き。

○ Xboxボイスコミュニケータ ○



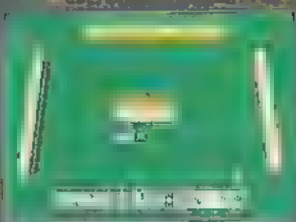
○ Xbox Live 12ヵ月分サービス権 ○

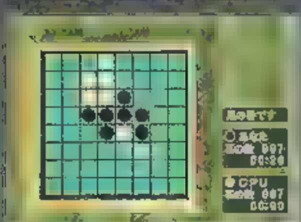
○ 頭脳対戦ライブ ○

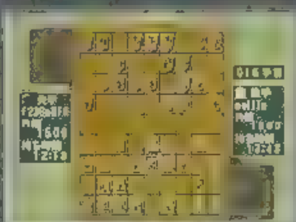




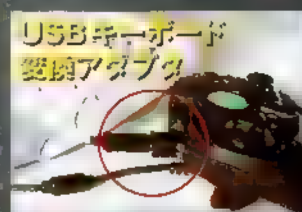








○ ファンタシースターオンライン エピソード1&2 ○









Xbox Live対応タイトルはこんなにある!!

Xbox Liveが日本で発表されてから、少しずつタイトルも増えてきた。当初、Xbox Liveと同時発売タイトルは「サウザンドランド」と「Whacked!」となっていたが、発売日が2003年1月16日と発表されるのと同時に、「マズルフラッシュ」と「カプコン vs SNK2 EO」が追加され、計4タイトルとなった。リアルタイムSLG、アクション、シューティング、対戦格闘とジャンル的にもまずまずなラインナップと言えよう。

いまのところ、下に紹介しているようにマイクロソフトタイトル自体はかなり画面写真なども公開されているが、サードパーティーのゲームがタイトルこそ発表されていても具体的な内容や画面写真が公開されているものは、ちょっと少ない。Xbox Liveの稼動がはじまれば、もっと情報が出てくると思われるが……。

また、海外ユーザーといっしょに遊べるかどうかについてだが、いまのところほとんどが国内のみのようだ。全世界でいっしょに遊べるものも出てくるといいね!?

同時タイトルは4タイトル!



↑「叢-MURAKUMO-」のフロム・ソフトウェアが放つ、リアルタイムシミュレーションゲーム。島を賭けて勝負だ!!



↑去年の夏にゲームセンターやDC、PS2で大いに盛り上がった対戦格闘ゲーム。ネット対戦は盛り上がりそうだね!



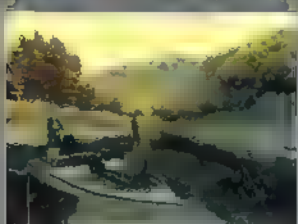
↑タクティカルアクションゲーム。Xbox Liveでは8人同時プレイが可能で、個人戦、チーム戦を選択することができる。



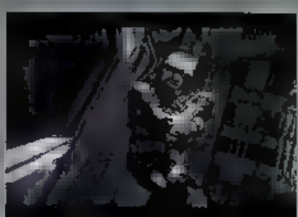
↑4人対戦が可能なアクションゲーム。必殺技やアイテムではかの対戦相手を倒しまくろう。ボイスチャットが激しくなるかも?

















※「Xbox Liveスターターキット」同梱

Xbox Liveの接続方法はブロードバンド！ 準備オーケー？

94ページでも触れているとおり、スターターキットを買うだけではXbox Liveを体験できない。そう、ブロードバンド回線が必要なのだ。マイクロソフトの発表によれば、Xbox初期ユーザーの約5割がブロードバンド回線という調査結果だという話だが、ファミ通Xboxのアンケートでは約2割。日本全体で見ていくと、総務省が発表した8月末現在のデータでは、約580万件の世帯がブロードバンド回線を契約している。日本の世帯数は4700万件なので、単純計算でいえば全世帯のうち12パーセントがブロードバンドということになる。Xboxユーザーであれば IT関連に積極的な人が多そうなので、実際はこれ以上の比率であろう。

ともあれ、ナローバンド（アナログ回線やISDN）対応になる予定はまるっきりないので、まだブロードバンドでない人はいまのうちに用意しておくといいぞ。

CASE 03 パソコン持っているけどネットはしていない

メールは携帯で十分だって？　たしかに月々ネット料金は数千円かかるけど、パソコンのインターネットにはそれ以上の楽しみがあるのも間違いないぞ。ぜひ加入しよう！　パソコンあるけどネットしてない人はどうしたらいいのか？ 手っ取り早いのは、パソコンを取り扱っている電気屋へ行くこと。そこで店員に「家のパソコンでネットしたい。もちろんブロードバンドで！」と言えば、その地域で適切なプロバイダの資料をくれるはず！

いますぐ申し込め！
近所のショップへGO！

CASE 01 もうパソコンでブロードバンド接続！

というわけで、ユーザーのいろんな状況に合わせてブロードバンド回線にするにはどうしたらいいか、みていこう。まずはすでにブロードバンド回線でインターネットしている人。これはもう、極端な話、何も必要ない。強いていえばLANケーブルぐらいだ。パソコンとADSLモデムを直接つなげている場合は、ブロードバンドルータという機器があると便利。いちいちつなぎなおす必要がなくなり、パソコンとXboxを同時にネット接続できるようになるのだ。

すでに準備オーケー！
スターターキット買うだけ！

CASE 04 これからパソコンを買おうかな？

ネットはもちろん、パソコンも持っていないキミ　パソコンは持っていて損はない。いま買おう　じつはこの時期、パソコンの買いときなのだ。冬のボーナスまえに新機種が発表されるので、まさにいまか、そのときなのである。たしかにパソコンは高いが、以前と比べればだいぶ安くなった。友だちが新機種を買う予定があるなら、旧機種を安くゆずってもらうのもいいだろう。そして、CASE 3などのようにブロードバンド接続にするのだ。

各社ニューモデルPCを発表！
最新秋冬モデルを買うならいま！

CASE 02 ふつうの電話 or ISDNでネットしてるんだけど

2000万件以上の世帯がアナログ＆ISDNでインターネットをしているが、そんな人たちはXbox Liveを機に切り替えてみよう。ブロードバンドにするには、まず自分がふだん使っているプロバイダのホームページをチェック。ADSLに切り替えるためのページがあるはずだ。プロバイダ料金＋電話代をとってみても、ADSLに切り替えたほうが安い場合が多い。ADSLモデムもレンタルできるので（月数百円）、ADSL回線が家まで届くようであれば、ぜひそうしよう！

プロバイダのサイトで
ブロードバンドをチェック！

CASE 05 パソコン買う予定ないけどXbox Liveはしたい

パソコンはまだいらないけど、Xbox Liveにはすごく興味あるんだけどなあ、やっぱりオンライン対戦してみたいなあ…なんて人も中にはいるだろう。そんな人たちのために、各プロバイダとマイクロソフトが協力して、Xbox Liveブロードバンドセットのようなサービスを予定している。もちろん月額料金は発生するが、パソコンを買うよりは安い。具体的なところはまた不明だが、本誌では次号あたりでその詳細を発表できるはず　楽しみにしていてくれ。

Xbox Liveのためだけのブロードバンドサービスも検討中！

どうしたらいいの？ クレジットカードを持っていない！



どうしたらいいの？ 地域的にブロードバンドがない！



はみだし情報！ 「ブロードバンドにしているけど、ウチは1Mもスピードが出てないよ!!」という人もいるだろう。マイクロソフトによれば、「数百Kもあれば十分です」とのこと。CATVインターネットの場合、回線スピードのコースがいくつか用意されているはずだが、512K以上で契約していればオーケー。100K以下だと接続できないので注意しよう。



特別企画

セガ&マイクロソフトが開発！ Xboxアーケードシステム Chihiro（チヒロ）登場！

これでアーケードからXboxへの移植もラクチン!? ウワサのXboxアーケードシステムChihiroがついに発表された！ そのハード性能を徹底的に紹介するぞ！

最高のスペックを引っさげて、ついにアーケードデビュー！

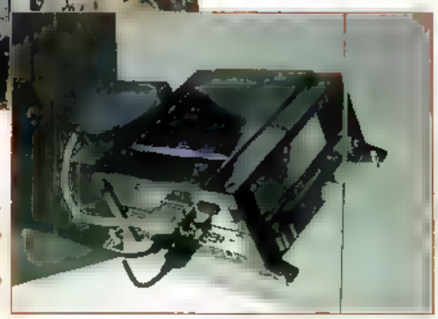
最初に、アーケードに登場した家庭用ゲーム機互換ボードの歴史を簡単に振り返ってみよう。

90年代中盤までは、アーケードゲームと家庭用ゲーム機の差は決定的にあった。圧倒的にアーケードのほうが性能がよく、家庭用へ移植されても大幅なスペックダウンを余儀なくされていたのだ。それが90年代中盤、プレイステーションやサターンの登場でこの差が一気に縮まる。そこで、移植のしやすさなどを考慮した家庭用ゲーム機互換基板が登場するようになる。アーケード用にパワーアップはされているものの、基本設計は同じ。プレイステーションはもちろん、サターンやドリームキャスト、NINTENDO64やゲームキューブなど、98年以降に発売されたゲーム機はすべて互換ボードがあると言ってもいいぐらいだ。

そしてついに、Xboxアーケードシステム Chihiroが発表された。セガとマイクロソフトが共同開発し、アーケード史上最高スペックと言われている。いったいどんなハードなのか？ 今後どんなタイトルが用意されているのか？ 徹底的にチェックしてみよう！



9月19～21日に開催されたアミューズメントマシンショウにて『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3』のアーケード版が初公開された



『ザ・ハウス～3』はXboxアーケードシステムChihiroの第1弾でもある。セガのブース内にはChihiro基板そのものが展示されていた

セガ開発スタジオに聞く

「Chihiroで[illegible]」

セガとマイクロソフトが作ったアーケードシステムということであれば、開発スタジオのほうでもChihiroを使っていくつかゲームを作っているのかな……。いや、いっぱい作っているに[illegible]ない！ ということで、アーケードと[illegible]に精通しているうえ、Xboxですでに3タイトルを開発したスマイルビットに、Chihiroに関するコメントをいただいたぞ。

ワウ エンターテインメント

マシンパワーは大きく進化していますが、家庭用とアーケードのどちらでも作りやすい環境を提供しようという流れの中で作られた基板なので、Chihiroでの開発はやりやすかったです。高性能かつ開発しやすい環境ですので、ジャンルは選ばずにさまざまなものが開発できると思います。

代表作
「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」シリーズ、「segaGT」シリーズ、「ゲットバス」シリーズ、「犬のおさんぽ」など



SEGA AM2

高性能を活かし、多くの人物、建物を表示させてバリバリ動かすゲームを作ってみたいです。効果的なエフェクトを活用しやすいので、いままで以上に高速演算を必要とするタイトルが適していると思います。これからSEGA-AM2から発表されるChihiroタイトルにご期待ください。

代表作
「バーチャファイター」シリーズ、「シェンムー」シリーズ、「ビーチスパイカーズ」、「エアロダンシング」シリーズなど

Xboxが本来持っている真のパワーを発揮！　それがChihiro！

Chihiroの大きさは、Xboxよりちょっと高さがあるかな？という大きさだ。黒い本体側には基板が3枚入っており、Xboxにあるようなドライブやハードディスクは搭載されていない。ソフトはGD-ROMで供給されるあたりは、ドリームキャスト互換基板のNAOMI（NAOMI 2）に近いシステムになっている。

スペックに関しては、セガからもマイクロソフトからも公式には発表されていないので詳細は不明だが、次ページにあるセガのハード研究開発部部長、矢木さんの話によれば、メモリが128Mバイトあるということ以外は（Xboxは64Mバイト）、Xboxとほぼ同じ性能と言っていいようだ。それだけに、Chihiroで開発されたゲームは移植もスムーズに行えると言っても過言ではない。

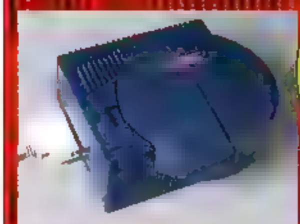
"Chihiro"ロゴマーク

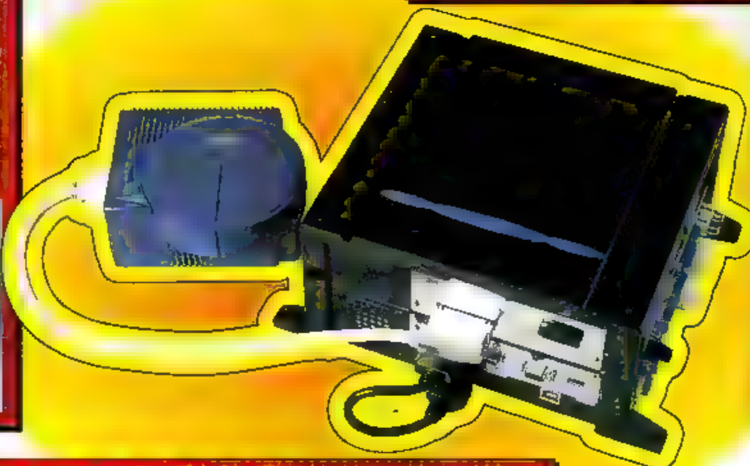
本体の上側にChihiroのロゴがある。[illegible]白文字で、[illegible]ボディそのものは[illegible]で四角いデザインになっているが、ロゴ部分は[illegible]になっているのがXbox[illegible]。[illegible]Chihiroの場合は[illegible]



GD-ROMユニット

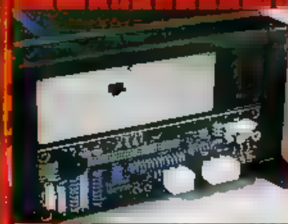
NAOMIシリーズにも搭載されているGD-ROMユニット。[illegible]大容量に必要なデータを本体内に収めるので、ストレスなくスムーズな[illegible]進行が期待できる。[illegible]Xboxとの大きな違いかな？





イーサネット端子

本体側面にもうひとつイーサネット端子がある点に注目。[illegible]にある端子はメインボードから分離されており、CPUに負荷をかけずネットワークの処理ができるようになっているのだ。



インターフェース

いろいろなケーブルを挿すためのポート類が用意されている。GD-ROMユニットを接続する端子や、ディスプレイ出力、イーサネット端子などである。外部機器との入出力は、基本的にすべてここにある端子で行われる。[illegible]専用に[illegible]したものはないので、特殊筐体はもちろん、[illegible]に搭載することも可能だ。



"Chihiro"というネーミングの由来は？

ドリームキャスト互換基板がNAOMI（ナオミ）だったので、同じように女性の名前がいいんじゃないか、ということでたくさんの名前をリストアップ。その中から親しみやすく覚えやすい名前ということで、Chihiro（チヒロ）となったようだ。たしかに"チヒロ"という名前は、いまならすぐ印象に残るよね？

ヒットメーカー

パフォーマンスが異様に高く、メモリ容量も大きいのでポテンシャルが高いですよね。Chihiroで作ったものをXbox以外の他機種に移植するのは困難かと。格闘系などは、Chihiroのようなエフェクトを演出める手段が多いハードが向いていると言えるのではないでしょうか。

代表作
「電脳戦機バーチャロン」シリーズ、「パワースマッシュ」シリーズ、「クレイジータクシー」シリーズなど

アミューズメントヴィジョン

家庭用の中で高性能なハードだけに、業務用においてもそのポテンシャルはそのまま感じられます。人間の表現が高まる期待があるので格闘系やスポーツ系は向いていると思います。Xboxへの移植も考慮しつつ、オンラインゲームの強力なプラットフォームになることを期待しています。

代表作
「スパイクアウト」、「スラッシュアウト」、「モンキーボール」シリーズ、「バーチャストライカー」シリーズなど

セガ・ロッソ

他の基板と比べて……というわけではありませんが、大容量メモリと豊富な機能に圧倒されます。とくにエフェクトなどは、いままでの基板よりも可能性を感じます。セガ・ロッソがアーケードで手がけてきた「スターウォーズ」シリーズなどをこの基板で作れれば楽しいでしょうね。

代表作
「頭文字D Arcade Stage」、「セガラリー」シリーズ、「スターウォーズ レーサー アーケード」など

スマイルビット

描画能力がほかの互換ボードより一枚上手で、3Dゲームならどんなジャンルでもよいモノが作れそうです。アーケードへの参入は未定ですが、すでに3つのXboxタイトルを開発した我々にとって、Xbox上位互換ボードがあれば、とても扱いやすく馴染みやすい環境ではありますね。

代表作
「パンツァードラグーン オルタ」、「ジェットセットラジオ フューチャー」、「ガンヴァルキリー」など

特別インタビュー

セガを直撃! Chihiroシステム開発秘話

Xboxをアーケード仕様にパワーアップさせたのは、これまでも数多くのハードやシステムを手がけてきたセガのハード研究開発部だ。その開発にはどんな苦労があったのか？

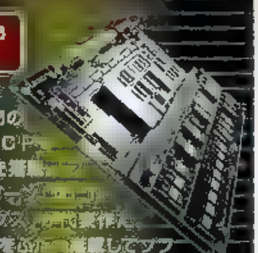
セガ・アーケードシステムボードの歴史

SYSTEM Ⅰ（1983年）



「スタージャッカー」が第一弾なため、ジャッカーボードとも呼ばれている。Z80という8ビットCPUが搭載。「フリッキー」など数多くの名作を生み出した、事実上セガ最初のシステム基板。のちにパワーアップさせたSYSTEM Ⅱも登場する。

SYSTEM 16（1986年）



アーケード基板としては初の16ビットCPU（68000）を搭載。「ファンタジーゾーン」「ゴールデンアックス」など数々の名作を輩出。のちにCPUをふたつ搭載してソフトをフロッピーディスクで供給したSYSTEM 24、SYSTEM 16をパワーアップさせたSYSTEM 18が登場する。

SYSTEM 32（1991年）

NECの32ビットCPU"V60"を採用し、これまでと比べて圧倒的な処理能力&画像効果を実現する。のちにSYSTEM MULTI 32がリリースされ、1.5倍の性能アップを図り、ふたつのディスプレイに別々の映像を出すことが可能となった。「ラッドモビール」や「アウトランナーズ」などが代表作。



MODEL 1（1992年）



セガ初のポリゴン処理可能なシステム基板。秒間18万ポリゴンで、テクスチャーを貼ることはできないものだったが、当時としては画期的なハードだった。「バーチャレーシング」や「バーチャファイター」で圧倒的なまでにその存在を知らしめる。

セガのハードウェア研究開発部は、こういったシステム基板を開発するのはもちろん、ネットワークシステム構築などさまざまなシステム設計を行っている。今回、お話を伺った矢木博部長は、1983年に入社してSYSTEM Ⅱの基板開発を担当。その後、携帯用ゲーム機ゲームギアの設計なども手がけ、いまは次世代に向けて数々の"仕掛け"を準備中だという。そんな矢木部長率いるハード研が、精魂込めて作り上げたXboxアーケードシステムChihiro。このボードには、どんな魅力が詰まっているのだろうか。

Xbox本体のパワーをChihiroが引き出す!?

――このChihiroの開発はいつごろから始まったのでしょうか？

矢木 去年の東京ゲームショウ・2001秋で香山（セガ最高執行責任者）がXbox互換システムをマイクロソフトさんといっしょに作ると発表しましたが、そのころから開発に向けて構想を練っていました。去年のいつごろから開発していたかは内緒ですが（笑）。

中身に関しては、マイクロソフトさんと何度もディスカッションして仕様を詰めていきました。アーケードシステムならこうすべきという部分もあれば、Xboxへの移植もスムーズに行えるようなものでなければならない、という部分もありますしね。

基本的な設計思想はNAOMIに近いです。GD-ROMユニットでソフトを供給して、ネットワークに対応できるようにイーサネット端子をつけたり、とか。

CD-ROMやDVD-ROMといった一般的なものではなく、どうしてGD-ROMなんでしょうか？

矢木 いちばんの理由はコピー対策です。GD-ROMはドリームキャストで採用した特殊なフォーマットで、容量が1ギガバイトのディスクなんですが、一般に売られている機器ではコピーすることができないんです。

昔はソフトをROMで供給していましたが、それだと製造するのに1ヵ月以上かかってしまい、増産やバージョンアップ版のリリースタイミングがとても難しかったんですよ。それが、ディスクになったおかげですぐ対応できるようになりました。

GD-ROMだからといって、たとえばステージクリアー時にGD-ROMを読み込むような家庭用ゲーム機のような仕様ではありません。起動時にすべて本体のRAMに落とすので、ゲーム中はスムーズに進行しますよ。

Xboxと比べて大きな変更はあるんでしょうか？

矢木 これがChihiroの中に入っているボードなんですが（と中身を見せてくれる）、全部で3枚あります。1枚がメインボード、2枚目がアーケードならではの入出力機器を制御するベースボード、もう1枚はメディア（GD-ROM）関連のボードです。

このメインボード、見たことありますか？ Xbox本体に入っている基板とほとんど同じでしょう？ 見た目に違うのはメモリぐらいですかね。ChihiroにはXboxの2倍、128Mバイトのメモリを積んでいるので、ボードに刺さっているメモリも4つから8つになっているんです。

あとの基板が2枚付け足されていますが、これはXboxにはないChihiroボードだけのものです。ベースボードは、アーケード独自のいろんな操作デバイスがありますから、それがちゃんと動くようにするためのものです。

画面表示まわりでは、Xboxより細かい画面モード（1024×768ドット）があります。ごくふつうの一般用テレビではここまでの解像度は不可能ですから、Xboxハードが本来持っている性能をフルに引き出しているのが、このChihiroと言えるかもしれませんね。

NAOMIとドリームキャストの関係に近いですね？

矢木 その関係と同じだと思っていただいて問題ないですね。NAOMIもドリームキャストのアーキテクチャーを利用して、メモリ関連をパワーアップさせたものですから。このChihiroもそれと同じ考えかたですよ。NAOMI/NAOMI2のお姉さん的な存在がChihiro、という位置づけでしょうかね。

でも、パワーアップさせたとはいえ、あまり劇的に変更させてしまうと今度はXboxへの移植が困難になってしまいますし。Xboxへの移植がスムーズ



Xboxはすごく考え抜かれたハード。基板を見ればそれがわかる。

株式会社セガ ハードウェア研究開発部 部長 執行役員

矢木 博

ハード研は基板だけでなく、ネット構築など幅広くいろんな設計を行っている。

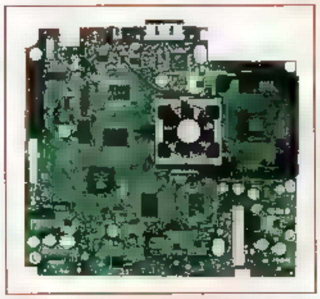
こぼれ話1

思い出のシステム基板は？


↑ [illegible]SEGAHIKARU[illegible]第1弾[illegible]の処理が美[illegible]

これまで開発してきた基板の中で、矢木さん的にいちばん思い出深いのはSEGAHIKARUだという。「次世代の基板を作ろうということで、何から何までイチから作った。まだどこも採用していない新技術を入れることにしたので、とにかく気合が入りましたね」とのこと。諸事情で今年2月まで存在が公式発表されていなかった基板なだけに、思い入れも一層強いようだ。


↑ 矢木さんの目の前にある基板がChihiroのメインボード。下の写真と見比べるとほとんど同じだね


↑ こちらはXbox（北米版）の基板。CPUのヒートシンクは外して撮影した

に行える、ということは絶対条件ですから。マイクロソフトさんとセガのハードウェア研究開発部、各開発スタジオでいろいろ意見を出して、現在の仕様になりました。

Xboxが本来持っているパワーだけで、十分にアーケード向けの仕様になるんですね。

矢木　Xboxのポリゴン処理性能にピクセルシェーダーやバーテックスシェーダーという機能があるんですが、これは他ハードにはないものですから。そういう意味でも性能が頭ひとつ抜けていると思います。

さらにメモリもXboxと比べて2倍あるので、いままで以上に表現力の高いゲームが可能だと思います。

基板そのものを見ると設計者の考えがわかる

Xboxのハードを最初に見たとき、どういう印象を持たれましたか？

矢木　すごく考え抜かれたハードだなあ、と思いました。基板をじっくり見ていると、設計者の考えがわかってくるんですよ。味が染み込んでいますからね（笑）。

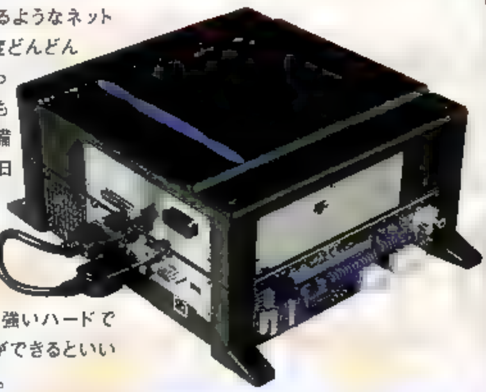
Xboxの中身を見たとき、「ユニファイドメモリアーキテクチャ（以下UMAと略）にこだわったな」と感じました。

一般的なゲームハードだと、グラフィック用のメモリとメインメモリは別になっているんですよね。たとえばドリームキャストならメインメモリに16Mバイト、グラフィックに8Mバイトという仕様になっています。

これがXboxやChihiroではちょっと違って、UMAという仕様になっているんです。メインメモリもグラフィックメモリも同一の64Mバイトで処理するんですよ（Chihiroだとメインメモリ128Mバイト）。この範囲内で好きなように振り分けられるんです。プログラムとデータが同じ場所に格納されているので、受け渡しがすごくスムーズで速いんですよ。

Chihiroでは今後どういう展開があるのでしょうか？

矢木　Chihiroに限らず、「バーチャファイター4」で行っているようなネットワークサービスは、今度どんどん仕掛けていきたいと思っています。Chihiroにもイーサネット端子を装備しているので、セガが日本全国に広げているゲームセンターどうしのネットワークにつなげることが可能です。Xboxもネットワークに強いハードですので、いろんな展開ができるといいなあ、と思っております。



こぼれ話2

『WCCF』大ヒットはホントにうれしい！

Chihiroとは関係ないが、いまゲームセンターでセガの「ワールドカップ チャンピオンシップフットボール セリエA 2001～2002」が大ヒット中だ。筐体のフィールドに選手のトレーディングカードを並べて試合して、監督としての能力を高めていくのだが、この"トレーディングカード"がクセモノ。1ゲームで1枚出てくるのだが、全部で300種類以上用意されている。しかもレアカードなんてあったりするもんだから、コレクションするにもかなりの道のりだ。

このカード、ふつうのトレカに見えるが、フィールドに置くと、どの選手でどの位置にあるのか反応する。カードに何らかの仕組みがあるのだが、カードを切って中を見ても仕組みがわからない。

「長年研究してきたことの応用なんです。このシステムもハード研が開発したもの」と矢木さん。「こんなにヒットしてすごくうれしいですね。あのシステムはかなり苦労したので……」ということなので、まだプレイしたことない人はぜひ遊んでみてはいかがだろうか！


➡ カードがダブったら友だちと交換しよう！

ST-V（1994年）



明確に互換を意識して開発したシステム基板。セガサターンと同じ部品を多く使っているが、メモリやサウンド関連がアーケード用にパワーアップされている。他社も積極的にST-Vを使用している。

MODEL 2（1994年）



テクスチャーを貼ることができ、表現力がアップしたCG基板。「デイトナUSA」が第1弾。何度かバージョンアップされ、当初は18万ポリゴンだったのが、4つ目のバージョンでは38万ポリゴンまで表示可能になる。

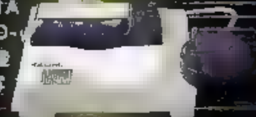
MODEL 3（1996年）



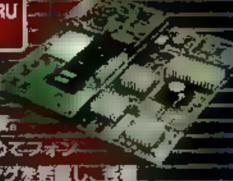
半透明、複数光源、フォグ（霧）効果など、より多彩なCG効果が可能になる。ゲーム画面としてかなり負荷をかけても常時100万ポリゴン出るハードとして話題を呼ぶ。『バーチャファイター3』など。

NAOMI（1998年）

ドリームキャスト互換基板。カプコンやテクモなど、発表当時から多くのメーカーが賛同する。ドリームキャストのビジュアルメモリを使ったデータ連動も可能。マスクROMが不足してきたこともあって、のちにNAOMI GD-ROMが登場する（写真）。



SEGAHIKARU（1999年）



200万ポリゴンを実現したCG基板。業界ではじめてフォンシェーディングを搭載し、各種エフェクトをハードで行うことで、CPUの負荷を軽減させている。『電脳戦機バーチャロン・フォース』などに採用された。

NAOMI2（2001年）

[illegible]万ポリゴンを実現させたNAOMIのバージョンアップ基板。環境マッピングや光源演算（～8光源）をハードウェアでサポートしている。NAOMIとともに現在もゲームセンターの第一線で活躍している現役の基板だ。



けっして言い訳するな！ けっしてグチをこぼすな！（英政治家ディズレーリ）

Xbox 300万台への道

いよ[illegible]日本のXboxにとってはじめての年末商戦を迎える。「DOAX」や「パンツァードラグーン オルタ」、「ブリンクス ザ・タイムスイーパー」、「真・女神転生NINE」など、ここぞとばかりに大作ラッシュ[illegible]、これだよこれ！ 「どれを買おうかなあ」なんていう贅沢な悩みをXboxで味わえるなんて！（涙） というわけで今月も[illegible]てみよ

Xbox ちょっといいニュースがいっぱい！

この"Xbox 300万台への道"は、Xboxをもっとこの世に広めて販売台数を伸ばそう！という、誇り高きコーナーである。現状の28万台を、どうにかして10倍にするのだ。こうして数字にするとやけにリアルですごく遠い道のりにも見えるが、そこはがんばるのである。

そして今月はいろいろすばらしいニュースがたくさん飛び込んできた。「Xboxはこんなにすごいんだぞ！」と自慢できるネタだ。ここはひとつ、大いに自慢してXboxユーザーを増やそうではないか！ みんなの口コミがユーザーを増やしていくのだ。Xbox Liveもまもなく始まることだし、ネット上にもユーザーが多ければ多いほど対戦も盛り上がるわけだしね。

さて、この年末はどれだけXboxの販売台数が伸びるか……。本体発売日の2月22日のときと同じくらい大事な時期だけに、みんなもXboxのよさを広めていこう！



GOOD NEWS 1

マイクロソフト、英レア社を買収！





GOOD NEWS 2

Xboxニューカラー登場！



GOOD NEWS 3

Xbox本体が毎日午前中で完売!?



熱いおたより [illegible]

みんなからのおだ[illegible]を読んでいると、持っている人から[illegible]どうしてXboxのよさをわかって[illegible]れ[illegible]んだ？[illegible]のすばら[illegible]を広めていかないと。では[illegible]もおたよりを紹介していこう。

●最近、Xboxを買いました。同じマンションに住む友[illegible]と楽しく遊んでいます。DVD再[illegible]いっしょに買ってきや[illegible] [illegible]

●Xboxであの超大作「シェンムーII」が出ると聞いて、急いで本体を買いました。[illegible]海外で[illegible]あとで知りました[illegible]ばかりで売るわけにも[illegible]とりあえずいまXboxは[illegible]「シェンムーII」を越え[illegible]超大作をXboxで発売[illegible]です！[illegible]でなければXbox[illegible]と寝たままにな[illegible]（兵庫県　鈴木康介）[illegible]でXboxを買った[illegible]としてありますが、[illegible]もしかしたらXbox版[illegible]II」日本語バージョン[illegible]かもしれんし！　というわけでセガに聞いてみたぞ！　「未定です」……（涙）。

●「DOAX」をエサに友人にXboxの購入を勧めました。ヒトミの水着姿を欲しそうな目で見ていたので、十中八九ヤツは買うでしょう。あとこれは提案ですが、Xbox本体のデザインや色をオーダーできるシステムにすればおもしろいと思います。多少割高になっても、Xboxマニアなら買いますよ！　話題性もあるし、いいと思うのですが。（神奈川県　ヘロドトス）

「DOAX」パワー恐るべし！　で、カラーリングオーダーシステムはおもしろそう。PS2やGCは新色がどんどん出てきてるし、それに対抗するにはコレしかないと思うんだがどうだろう？



←（神奈川県　元気娘）っちゅーかXbox買いって！　というツッコミをしてみたところで、想像するとすごくシュールな絵になりそう。これはこれで話題を呼びそうだ。

Xbox Liveには超期待！　でも……

[illegible]

ボクらもできる！　Xbox売上アップ大作戦

[illegible]

先月号の作戦「友だちに買わせよう」

MISSION REPORT

[illegible]

今月の作戦

毎日、Xboxの話題をまわりに振りまく！

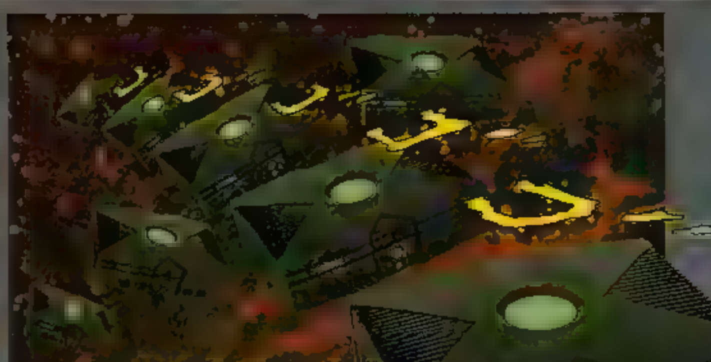
[illegible]

熱いおたより　待ってます！

[illegible]300万台[illegible]Xbox[illegible]現状のCMなど宣伝方法に不満を感じるなら[illegible]

[illegible]（P.104[illegible]）[illegible]Xbox[illegible]300万台実現に向けて、読者と編集部のみんなでがんばろう[illegible]

あて先
〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Xbox300万台への道」係まで
Eメールアドレス
xbox@ml.enterbrain.co.jp



Xboxが300万台に到達するまで
あと271万6064台
（2002年10月13日現在。Xbox本体の推定販売台数は28万3936台）

READER'S box 読者投稿コーナー

年末に向け、Xbox期待の大作ラッシュが始まります。Reader's boxもそれに負けない気合で盛り上げていきましょうっ！



今月の特等席



岡山県　イムフィカ
GGメンバーの悪ガキどもが勢ぞろい！　ちゃんとロビィもいるところがクイ。全体がバランスよくまとまってます。

イラストギャラリー ILLUST GALLERY

今月も　イ　ベ　ルな作品が　ラ　　　への愛情がめいっぱい注ぎ込まれた力作を　しとくとご覧あれ！



茨城県　たたかう天気予報
一匹狼のドリル大将、その名はダンク。その男らしさに惹かれて(?)イラストの数も急増中！



千葉県　Nao
カプコン生まれの元祖格闘家、ご存じリュウ。気合いの入ったデフォルメ昇龍拳に負けた　　。



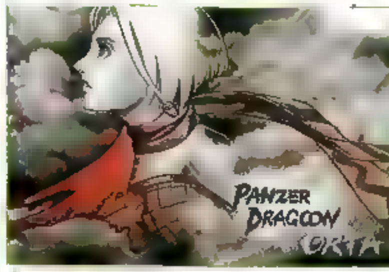
埼玉県　デドアラマニア
セクスィーな女性キャラを得意とするデドアラマニアさんの作品。何気ない色っぽさが、なんとも。



福岡県　HaKaSe
「PSO」のフォニュエール。さわやかな配色と水彩のにじんだタッチが、凛とした美しさを表出。



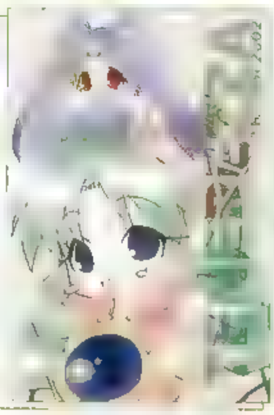
青森県　琴似
笑顔がチャーミングな魔法少女、テネレッツァ。ちっちゃな妖精ロロも、よく描けてますよ。



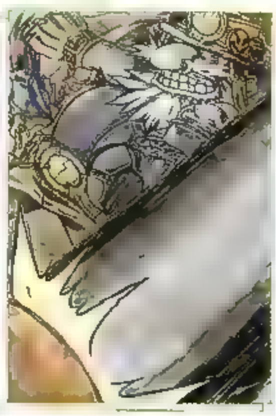
大分県　阿南知英
ドラゴンとともに大空と一体化し、その世界の美しさに打たれるオルタ　　とい　ったイメージかな。



東京都　E.L ラビット
なんと油絵で描かれた「エクスチェイサー」のクリス。フランスの印象派を思わせる力作ですね。



静岡県　玉砕1号
すっかり定番となった玉砕1号さんのCG作品。透き通るような淡い色彩、相変わらず魅力的っス。



大阪府　底王改
繊細なタッチながら、思い切った構図でパワフルさをうまく表現。奥にいるJブノン、見えるかな？



東京都　Dr.ひろい
秋の夜長にススキの中でたたずむヒトミをパチリ。月明かりに照らされた美少女って、幻想的だな〜。

ポイントについて

●投稿採用者にはポイント(p)が進呈されます。獲得pは2003年3月末まで累積計算され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈【優勝　記念トロフィー＋Xbox＋お好みソフト2本】【2位　記念楯＋ソフト2本】、【3位　記念楯＋ソフト1本】　●さらに、獲得pに応じた全員プレゼントも！【5000p達成　特製Tシャツ(Nendo Graphics謹製)】、【10000p達成　ソフト1本】　※優勝者のみ海外版の本体、ソフトも選択可。すべてその時点で購入可能、かつ定価が7000円以下のものに限らせていただきます。

たとえ王

お題 Xboxを乗り物にたとえると？

リニアモーターカー。最先端の象徴ではあるが、いまだその真の実力は明らかになっていない。　茨城県　たたかう天気予報

潜水艦。水面下にいるためあまり目立たないが、じつは高性能でかなりの攻撃力を持っている。　埼玉県　よっしー

JR西日本500系新幹線。世界最高クラスのスペックをもっていながら、その知名度が低いから。　長野県　R×Y

トレーラー。ほかの乗り物（ハード）に比べ多くのもの（データ）を積める。しかも強そう。ただ、大きいために扱いづらい。　福島県　SAMURAI

ロープウエー！　ゆっくりではあるが必ず山頂に連れていってくれて、美しい景色（グラフィック）を見せてくれるので。　神奈川県　み～たん

スーパーカブ。外見はダサイと人は言う。中身はスゴイと人は言う。　岡山県　イムフィカ

サイコガンダム。でかい、四角い（変形すれば）、頑丈！と三拍子そろっているあたりがソックリ！　埼玉県　バルブヘッド

次回のお題は「Xboxをマンガやアニメのキャラクターにたとえると？」。"○○（作品名）の○○（キャラ名）"といった感じでよろしく！

投稿塾 漫画黒船

今回、募集したキーワードは「[illegible]」。さぞやたくさん、バラ色に描かれたXboxの未来が届くかと思えば……はっきり言って投稿は非常に少なかった……。マンガなのでネタが勝負。きちんと読むことができれば、絵はヘタでも、白黒でもかまわない。投稿プリーズ！　次回のお題は「[illegible]」。自分の身のまわりにそんなネタがない人も（涙）空想でトライ！



その胸の傷は……救世主（メシア）

徳島県　キングカズ

川柳千流

おなじみXboxにまつわる悲喜こもごもを五・七・五のリズムに乗せて紹介していくコーナー。今回"も"いちばん多かったのは「DOAX」ネタ。発売が待ちきれずに、ついいろいろと妄想してしまう人が多いようです。まあ、それもよし！　自分の気持ちに素直に向き合えば、傑作も生まれやすい？

今年はさ　夏が長いね　なんでだろ？
兵庫県　けんごっつ
評●水着祭りはこれからが本番だぜ！

どうしても　言い間違えちゃう　テ"レ"ネッツァ
愛知県　四神獣
評●そんな名前の会社、あったね（過去形）

やっぱりSEGAが好き

セガのXboxでの活躍に期待を込めて、自分なりの想いやエールを！

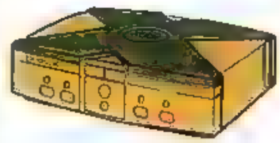
セガといったらネット！　過去『バーチャファイター』や『バーチャロン』などのネット対戦は魅力的でした。Xbox Liveも始まるということで、『バーチャ』シリーズとネット対戦の登場が気になるところです。　福島県　SAMURAI

DCでメガドライブやPCエンジンのソフトが遊べるドリームライブラリを、ぜひXboxでも。ブロードバンド専用だから、メガCD作品も可能なハズ。さらにHDDを用いるコトで、レンタルだけでなく購入もできる！　Xboxで過去の名作をプレイするのもおもしろいと思う。　東京都　ハズミ

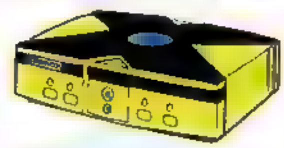
アニメ原作のゲームも、単なる人気便乗商品で終わらせないのがセガ。なかでもDCの『青の6号』は傑作でした。どうかXboxにスケールアップ移植あるいは続編を！　茨城県　たたかう天気予報

Rb　X デザイン専門学校

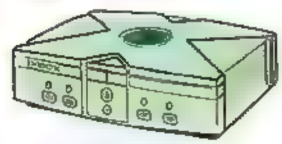
Xboxの新カラーモデルを考えてみよう！　その3。



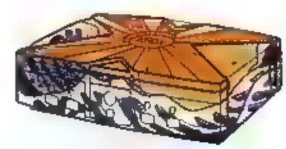
埼玉県　よっしー
秋限定色のオータムフルーツVer。もちろん点補しゃなくて甘いんだよね？



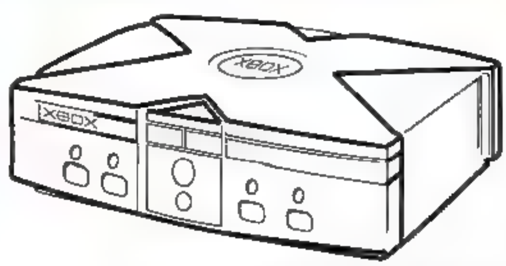
宮城県　エクボク
阪神ファン御用達のトラカラーモデル。ネオジオポケットに続く、のか？



三重県　山村真奈
キュアフォレスト。癒しの森……ですな。アロマテラピー効果も期待したい。



岡山県　イムフィカ
ジャパニーズサンライズモデル。日本土産としてガイジンさんに大好評！



キレイに塗って応募してね。作品名も忘れずに

特製Tシャツできました！

この読者コーナーなどで投稿が採用され、累計5000ポイントを獲得した人だけが手に入れられるノベルティTシャツがついに完成しました。はっきり言って出来がヨイです。販売などは一切なしのレアものです。ウチの相沢編集長は早速着てます……。まだまだ全員にチャンスはあるので、せっせと投稿してゲットするべし！



色はインディゴブルー。大きめのUSサイズでS、M、Lの3つをご用意。



華狩州（Nuruli）氏デザインの逸品。生地にもちょっとだけこだわってます。

ファミ通Xbox公式BBS好評開催中！
アドレスはこちら
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

編集小箱 今月もこんにちは。前々号からここを読んでいない人にはさっぱりかと思いますが、はるばるアメリカから当編集部に遊びに来たゲーマー高校生のマイケル。いちばん得意なゲームは『HALO』、欲しいゲームは『シェンムー II』……といったゲーム談義も終え、そろそろ帰ります、というとき。見送りに降りたビルの1Fで待っていたのは、相沢編集長が完全に後ろに隠れてしまうくらい大柄なマイケルのダディでした。聞けば、彼の職業はアーミー。「本物のチーフじゃん！」というオチでしたとさ。

READERS REVIEW 発売中ゲーム読者レビュー

ここは読者の皆さんによるレビューコーナー。レビュー対象は発売中のXboxタイトルすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます。平均点やプレイ時間のデータも参考にして、購入検討などに役立ててね。

※読者レビュー平均点は、未掲載分を含む全投稿の平均点です。

segaGT 2002
クロスレビュー平均点　78点

DC版のときに比べ、今回は完全にこのタイトルだけの要素が充実した。個人的に好感が持てたのは、パーツが消耗したり、ただ早さだけを競うだけの内容ではないというところ。カーマニアはもとより、このソフトのために本体と専用コントローラー一式を買いそろえてもソンはない。

125種類とクルマの種類が多く、エンジン音が車種によって違う。抜かれるときに別のエンジン音が迫ってくるのが、たまらなくいい。画面は美しく背景に見入ってしまうこともあるほど。本物のレースゲームという出来なので、レース好きはもちろん初心者の人にも遊んでほしい1本。

鉄騎
クロスレビュー平均点　93点

操作やミッションのクセを覚えるまでにけっこう根気が必要。見掛けだけのロボものとは次元が違うので、成功とミスがダイレクトに感じられる。ゲームオーバーになるとセーブデータが消滅したり、機体が破損すると買い直すところは人を選ぶが、諭吉2枚を出してももとは取れる内容。

あのコントローラーを使ってVTを操縦することで戦場ならではの緊張感が生まれる。いま自分は戦場にいて、生死の境で戦っているんだと思えます。前ばかり見ていても敵の位置を確認できなかったり、背後から攻撃を受けたりと、かなり手に汗を握るプレイが楽しめます。

クレイジータクシー3 ハイローラー
クロスレビュー平均点　83点

未経験者には極上の爽快感を。経験者にはただのリメイクと思わせない満足感(もちろん爽快感も)をくれる本作。新たに追加された炎のエフェクトは爽快感があり、初心者には「クレイジーダッシュが入っているか?」などの目安になるところも◎。爽快感&ハマり度No.1の1本!

マーヴルVS.カプコン2 ニューエイジ オブ ヒーローズ
クロスレビュー平均点　80点

中攻撃ボタンがなくなったことにより、攻めの幅、キャラひとりを突き詰めるおもしろさは減ったが、それを多彩な個性のキャラとチームプレイのおもしろさでカバーしている。キャラのドット絵が少々粗いが、コンボの爽快さ、絶妙な難度、圧倒的なボリュームで完成度は高い。

JSRF ジェットセットラジオフューチャー
クロスレビュー平均点　90点

完璧な3Dや爽快な操作性から、本当に街中でスケートをしているように思える。そのうえ電線の上を走れるなど、ふつうではできないことができるのも爽快感が生まれてよい。音楽もかっこいいものばかりだし、考え込まれているストーリーやステージなど、すべてにおいて完璧な1本。

マキシマム チェイス
クロスレビュー平均点　78点

ゲームからムービーへの移行など、非常に滑らかなゲーム展開が気持ちいい。実写と見間違えそうなリプレイシーンは、驚きを通り越して不思議な感じだ。日曜洋画劇場ライクな濃い雰囲気が人を選びそうだが、非常に丁寧な作りを感じる1本。心配だったボリューム面も問題なしで満足。

メーカーに願いを

新作&移植希望、個人的な応援など、メーカーやクリエーターへのメッセージはこちら!

クリエーターの皆さまへ。我々20代そして30代のファミコン世代が年を重ねる一方、ゲームの登場人物は低年齢化の一途です。主人公が少年だったりすると、感情移入できません(涙)。我々でも感情移入できる、そんな大人のためのゲームを制作してください!

兵庫県　けんごっつ

僕のおじいさんは最近心臓が悪くなり、大好きなゴルフ、ゲートボールができなくなりました。そこでXbox Live対応のリアルなゴルフゲームを作ってください。どうかおじいさんのために、楽しくてストレスのたまらないゴルフゲームを!

滋賀県　ジャガイモ

カプコン&バンダイさんへ。『鉄騎』も十分におもしろいですが、それだけではもったいない。あのコントローラーを使って、ガンダムを操縦してみたいです。操縦者のキャラクターになりきって感情移入できれば、大ヒット間違いないと思います。(『連邦vs.ジオン』のように)カプコンとバンダイの共同で制作していただくことはできないものでしょうか?

広島県　もみじまんじゅう

目安箱

Xboxでゲームのプレイ画面をセーブできるようにしてほしい。いくつかのシーンを組み合わせて自分の好きな音楽といっしょに流せれば、プチプロモ映像みたいでカッコよくないですか? 格闘やスポーツ系でできたらいろいろとおもしろそうなんですけど。

東京都　三橋はつみ

Xbox内蔵テレビってどうでしょう? しかも、プラズマテレビで。需要は少ないかもしれないけど、宣伝効果は大きいと思います。

神奈川県　ヘロドトス

国内最大級のミリオンセラータイトルである「FF」の看板をもってしても、オンラインRPG「FF XI」の加入者数は約12万人と低迷しています。もし、マイクロソフトがXbox Liveに起死回生を賭けているとしたら、とんでもない誤算をしていると思う。やはり"ゲーム機"として成功するまでは、オンライン戦略を国内での主力武器とせず、インフラ整備の推移を見守るのが得策だと思います。

兵庫県　けんごっつ

Xboxには、「この人の作品ならぜひ購入したい」と思えるようなクリエーターがもっと必要だと思います。メーカーのイメージを作る存在でもあると思うので、ぜひクリエーターの育成に力を注いでください。

北海道　マリモ

Xの系譜　ここは、1983年にマイクロソフトとアスキーが共同開発・提唱した8ビットPCの統一規格"MSX"について語り合う夢の1ページ　って欄外かよ　というわけでご覧の通り、今号から「Xの系譜」は不定期連載になりました。MSX関連のビッグニュースが飛び込んできたときには、いつでも大増ページで復活するのでお楽しみにっ! え? 先日のWPC EXPO 2002で「MSX PLAYer」(公式MSXエミュレータ)の発売告知? アスキー25周年記念の一環? さーて、どうしようかなぁ　。http://ascii25.com/25/

LETTER オアシス

ここは、みんなの憩いの場。Xboxの話題はもちろん、おもしろネタから驚きの事件まで、お気軽にフリートーク。

「レイジレーサー」以来、ひさしぶりにレースゲームの『segaGT 2002』を買いました。プレイした途端、スゲーびっくりしたぞ。なんだこの照りは！ 実写よりキレイでリプレイがまたカッコいいんです。よし！ 免許とるぞー。
滋賀県　アフロ・レイ

免許を取ってクルマを買ったら走り屋になってしまいました、というオチはなしで。

Xboxを2台(限定版と通常版)と『HALO』2本とシステムケーブルとコントローラーを買って、8人対戦した。ひとりでここまでやるのってバカですか？ ちなみにオレはXboxに命賭けてます！　埼玉県　DOAマニア

世の中には本体を3台以上持っている猛者だっている。その調子で16人対戦を実現して、『HALO』道を極めてくれ！

ボイスチェンジ機能……。オレはまた、ネカマのカモになるのだろうか？　神奈川県　氷竜

疑ってかかることと、疑うことを知らないこと。どっちが幸せかは微妙なところ(笑)。

友人と協力プレイでついに『HALO』のレジェンドを完全制覇しました！ ラストのゴール前で「行け行け行けぇ～～！」と叫びまくり、画面が白くなっていくとき「っっしゃー！」とふたりでガッツポーズしちゃいました！ ああ、んもぅ～『HALO』最っ高です！
東京都　フラッドの野菜炒め

レジェンド制覇。それは選ばれた者のみが勝ち得る栄光の証である。おめでとう！

ついにXboxを買いました。そこで買ったときの様子を。店員の方が、わざわざ(？)ふたりがかりで袋に詰めてくれました。しかも箱にぴったりの袋を2枚使って。そして持ってみると噂どおり重い重い。やはり自転車で持って帰るときつい。
広島県　imaken

確かに少し大きいさ。確かに少し重いさ。それは夢がいっぱい詰まってい・る・か・ら♥

こないだ『HALO』の協力プレイで2Pのマスターチーフを殴り殺して、その死体を山積みにしてみました(30体ぐらい)。キモかった～。んで、そのあとはプラズマグレネードで処理しときました。
岡山県　おんみょーじ

そのあと、グレネードで木っ端微塵に火葬した光景が目に浮かぶよ……(経験済)。

秋から冬にかけてよく"やきいも屋"さんを見かけますが、先日我が家の前の道を走っていったのは"ギョーザ屋"さんでした・・・(実話)。「ギョーザ、ギョーザ」と高らかにスピーカーで流しながら走り去っていく姿は、どっかのとうふ屋のクルマよりカッコよかったです。
埼玉県　バルブヘッド

「ギョーザ」のあとはやっぱり「焼きたて～」なのか？ となると焼き餃子専門なのか？

『鉄騎』にどっぷりとハマっている友人はさらなるリアルさを出すために、部屋の中で線香花火をして、火薬臭を漂わせながらプレイしている。
埼玉県　よっしー

気持ちはわかる、痛いほどわかる。とりあえず、火の扱いには気をつけるよーに。

なんか「DOAX」の登場で、ビキニとかにやたらうるさい人が増えそうな気が……。
東京都　ELラビット

確かに、女性水着に詳しすぎる男もどうかと思う。さらに実物を買いに走る男は……。

先日の東京ゲームショウにて。Xboxブースの前にいた「ブリンクス・ザ・タイムスイーパー」のモンスター人形が、幼稚園くらいのチビッコに囲まれて暴行を受けてました。それとなく止めさせたけど、竜宮城には連れていってもらえませんでした。
群馬県　テリーズ

あの無抵抗感が、子供の闘争本能を刺激してしまったんだろうな。がんばれ、中の人！

姉がMDコンポを持っていってしまった。これじゃあ好きな音楽が聴けない！ そうだ！ Xboxに音楽を録音すればいいんだ！ ふぅ～これでひと安心。
沖縄県　エリーゼ

意外と知られていないハードディスクへのCD録音。ジュークボックスにして楽しもう。

各コーナーの過去の採用ネタを見て思ったんですけど、「DOA」関連のネタって採用率高くないスか？ とくに乳関係。
神奈川県　ヘロドトス

う。そ、そうかなぁ(汗)。ま、まあ、それだけ投稿が多いってことだ！(責任転嫁)

はちみつガーデン

斎藤かよこ

その8. スーパージョッキー



Rbox ポイントランキング

2002年10月30日現在（総集計まであと5号）

1	Drひろい	東京都	6700p
2	イムフィカ	岡山県	5100p
3	HaKaSe	福岡県	5100p
4	よっしー	埼玉県	5100p
5	底王政	大阪府	4900p
6	元気娘	神奈川県	4600p
7	阿南知英	大分県	4500p
8	フラッドの野菜炒め君	東京都	4000p
9	ヘロドトス	神奈川県	3500p
10	タケチヨ	群馬県	3200p
11	ELラビット	東京都	3000p
12	五神1号	静岡県	3000p
13	サファイア	大阪府	3000p
14	Neo	千葉県	3000p
15	KEN	福島県	2600p
16	けんごっつ	兵庫県	2600p
17	デンジロウ	東京都	2100p
18	バルブヘッド	埼玉県	2000p
19	ハエと俺	埼玉県	1900p
20	[illegible]	茨城県	900p

おたより待ってます

①投稿は、はがきかはがきサイズの厚紙にペン(鉛筆不可)で書いてください。イラストなどでスクリーントーンを使用する際は、はがれないようにご注意を。
②投稿には、住所・氏名(ペンネーム)・年齢・電話番号・欲しいXboxソフト(未発売のものは不可)を忘れずに記入してください。
メールで投稿される方も忘れずに！
③封書でのまとめ投稿も可です。その際は各はがき(厚紙)の裏側に②の項目を記入してください。
④あて先には、コーナー名を忘れずに記入してください。

1月号の締切は11／11(月)必着です

あて先

はがき、封書でのおたより

〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○(コーナー名)」係

eメールでのおたより(文字投稿のみ)

xbox@ml.enterbrain.co.jp

お詫び　本誌11月号の105ページ"Rboxポイントランキング"にて誤りがありました。Drひろいさんの累計ポイント数"5700p"は正しくは"6100p"、ヘロドトスさんの累計ポイント数"1700p"は正しくは"2200p"となります。お詫びし訂正するとともに、不足分のポイントを加算させていただきます。

大島流極上ゲームレシピ

文 イラスト
大島直人
(株)アートゥーン 取締役/ディレクター
「ブリンクス ザ・タイムスイーパー」ディレクター

今週は少し遅れた夏休み。1週間のお休みです。いつもなら南の島に行きたいのですが、いろいろな事情があって遠出ができません。お掃除やお絵描きでもしようと思っています。ザンネン。

その4 カエル

社長の石井がニコニコしながら、私に近づいて来た。こういうときは相当うれしいことがあったときか、イタズラを仕掛けて来るときである(今日は、後者だった)。永遠の少年という言葉があるが、彼にはそれが当てはまる。それがどれだけスゴイことか、みんなも歳を取っていけば実感するよ。私自身、いつも(少年のように)正直に純粋でいつづけたいと思っている。こういった純粋さや道徳的なモノは、時代に大きく左右されない。これはゲームを含むエンタ テインメントには重要な要素のひとつだ。しかし流行は時代とともに変化する。それを見極めるのは、とても難しいが、おもしろい。だからといって、あまり意識しすぎると、時代に取り残されるモノを作ってしまう。つまり「いま」をデザインすると、数年後に古いものになる。「いま」をデザインしないと好きになってもらえない。こうなると、自分が作るモノの発売時期に何を流行らそうとしているか、どんなモノを売ろうとしているかといった情報を入手し、未来予測してから「考えましょ!!」となる。たとえば、有名なヒット映画監督の"きゃめろん監督"と"みやざき監督"が"カエル"を題材に映画を制作している ということが、わかったとする。いろいろな業界が「つぎのヒットのキーワードは"カエル"だ」とざわめく。では、つぎのゲームはカエルなのか、ということになる。そこをどう判断し読み取るかは、そのときの情報量とわからない部分は感性に任せてしまうが、その情報を知っているか知らないかはとても大きいと思う。なぜなら戦略を立てることができるからだ。「よし!カエルはやめよう!! もちろん、おたまじゃくしも危険だ」とか。



大島さんへのファンレターほか、このコラムへのご意見・ご感想など、おたよりをお待ちしています。105ページのあて先「ゲームレシピ」係までどうぞ。

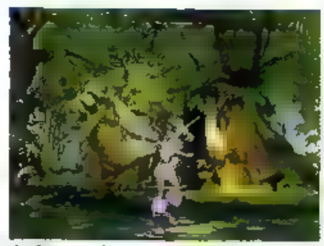
任天堂がもうレア・チーズを食べられないわけ。

Les infos chaudes du Xbox フランス発Xbox事情

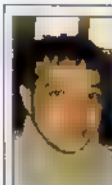
No9 text GREG

噂っていいですね。とくにゲーム業界のやつがいい。最初に聞くと驚く。つぎの瞬間、興奮する。1分後には友だちにメールする。5分後に返事が来て、みんなで感情的な議論をする。何時間後もしくは何日後、噂の真相が明らかになって、本当か嘘かを知る。Xboxってけっこう噂の世界で生きていて、それを活用している。3年まえは「マイクロソフトがゲーム機を?」って。2年まえは「マイクロソフトがセガを買収?」って。去年はスクウェア、ナムコも買収の噂に巻き込まれた。そして今年、噂がやっと現実に。マイクロソフトがイギリスの開発スタジオ、レアを買収することになりました。僕たち欧米人にとってこれはビッグなニュースですが、日本人にとってはどうでもいい? 考えてみると、むしろ逆。僕が勘違いするところだったのは「洋ゲーメーカー 日本人は知らない」ということなのだけど、レアって日本でいちばん売れる洋ゲーメーカー なんです。スーパーファミコン版の「スーパードンキーコング」シリーズ、N64のシューティング『007 ゴールデンアイ』と『パーフェクトダーク』。さらに『バンジョーとカズーイ』シリーズ、そして、ゲームキューブですばらしい出来の『スターフォックスアドベンチャー』の産みの親。トレビアンな履歴書。だけど、やさしい履歴書。それらの作品は、イギリス人のスタッフたちにとってはやさしすぎた。2年まえの『Conker's Quest』などはその証拠かも。それは日本未発売で、パロディー・ブラックユーモア・Hなギャグが満載のアクションゲーム。販売元は任天堂でしたが、発売元はTHQというアメリカのゲームメーカーでした。ゲーム業界のディズニーとも言われる任天堂にとっては、けっこう恥ずかしかったのかも。そしてレアにとっては、やさしい(ぶりっこな?)ゲームを作るのは精一杯だったのかも。こう考えると、レアが"大人しか買わないハード"ってイメージの強いXboxにたどり着くのも無理はないかも。

レアがXboxで開発するソフトは多そうですが、いま明確に発表されているのは『Kameo』の1本のみです。主人公は"カメオ"という精霊姫になって、闇のロード"ダーク・キング"と戦うためにいろんなモンスターを操っていきます。マインドコントロールもできるし、操った獣の姿にも変身できる奥の深そうなゲーム。レア・チーズのようにトレボンかも(寒っっ!)。僕は期待するけれど、キミは?


↑『Kameo』というのは女主人公の名前。出会うモンスターを操ったり、自分で変身してさまざまなアクションが使用できる。


↑ブロードバンドをお持ちの方、下の欄外のURLで『Kameo』のムービーとPC用の壁紙をぜひ見てみてください。


GREG (Gregoire Hellot)

TGSで先月も日本 テクモの板垣さん取材で今月も日本、という国際派ライター。『逆転裁判2』で漢字を勉強するつもり。

http://www.rareware.com/htm/kameo/dloads.htm



このコーナーで取り上げてほしい「ドラマが秘められていそうなXboxゲーム」を募集します。官製はがきに、住所・氏名・年齢・なぜそれを知りたいのかを明記のうえ、107ページのあて先「X計画」係までお送りください。

旬の声優さんをリレー形式で紹介る……

ANGEL VOICE エンジェルボイス

Vol.1 今井由香

声優は異世界の誰かになれるから楽しい

私が声優をはじめるきっかけになったのは、近所に住んでいた8つ年上のはとこなんです。私が小学校5、6年のころで、そのはとこが声優をめざしていて、腹式呼吸のしかたとかも教えてもらいました(笑)。それで彼女の影響を受けて、『ガンバの大冒険』とか『ゲッターロボ』を見ているうちに、この仕事に憧れるようになったんです。はとこが声優をめざしていなかったら、私もこの仕事には就いていなかったかもしれません。

ゲームのお仕事もたくさんやらせてもらったのですが、ゲームのアフレコって単独で収録することが多いんです。私にはそれが苦手で……。どうしても、相手役の活きた声を聴きながら演技をしたい、って思っちゃうんです。だから、印象的なゲームは全部の声優さんが集まって、掛け合いで収録したゲームになっちゃいますね。

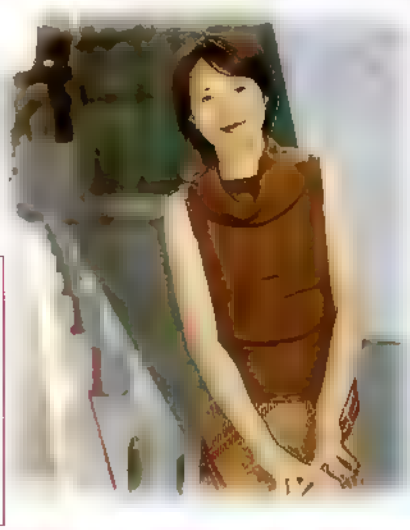
私が主役を演じさせていただいた『グローランサー2』なんかも掛け合いで収録した作品でした。朝の10時にみんなで集まって、終わるのに深夜12時くらいまでかかったんですが、とても和気あいあいとした現場でした。私は出ずっぱりだったので、いろいろと気を遣っていただいたのですが、現場の雰囲気ってとても大切ですよね。ゲームのデキにもそんな雰囲気は伝わらないのかしら？(笑)

Xbox『トライアングル・アゲイン』の収録も掛け合いだったのですが、とてもすばらしい現場でした。とくに三石琴乃さんが素敵な方で、私たちが緊張しているのを解きほぐしてくれたりしたんです。夢科灯は昔の私にちょっとだけ似ていて、いまでも、その後灯はどうなっていくんだろう、って考えることがあります。

演じることの楽しさというのは、端的にいうと"違う誰かになれる"ということに尽きますね。違う世界の誰かになった私が、同じく違う世界の誰かになった共演者と恋をしたり、ケンカをしたりする……。これは役者だけの楽しみなんじゃないかなあ、って思っています。皆さんもゲームをプレイされるときは、そんな私たちの喜びや苦労をちょっとだけでも感じていただけたらうれしいですね。

いまい・ゆか

出演作品は『トライアングル・アゲイン』夢科灯役、『テイルズ オブ ディスティニー2』ルーティ・カトレット役など多数。ゲームは気分転換で『ファイナルファンタジー』シリーズなどをプレイするとか。



今井さんへのファンレターのあて先はこちら→〒160-0023 東京都新宿区西新宿7-3-10 山京ビル5F-275（私書箱）

詳細データ&ミッション攻略で迫る!!



ルーキー・パイロットの諸君、海市島攻略は順調だろうか？ 今回も、なかなか先へと進めない新米たちのために、最新データとミッション攻略を贈ろう。さあ、戦場を駆けれ！



タイトル	テッキ
発売元	カプコン
発売日	発売中（9月12日）
開発	カプコン
ジャンル	[illegible]
価格	19800円（税別）
制作者	プロデューサー：[illegible]、ディレクター：[illegible]
プロテクト	セーブデータ：28ブロック
その他	専用コントローラー同梱版のみ[illegible]

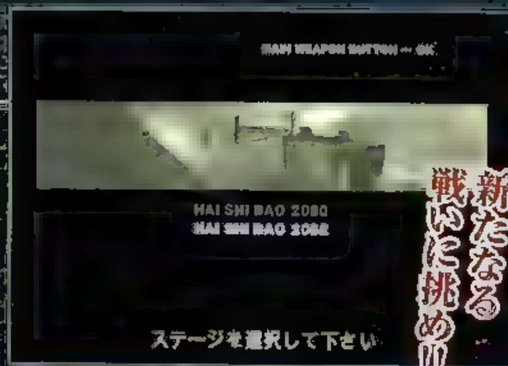
追加ミッション HAI SHI DAO 2082 出現!!

以前から噂されていた"2周目"の存在がついに明らかとなった。右に示した条件を達成することで、ミッション11～23からなる追加シナリオ"HAI SHI DAO 2082"が、最初から選べるようになるのだ。各自、今回の攻略記事を参考にして、ぜひ2周目まで到達してほしい。

出現条件

難易度NORMALで"HAI SHI DAO 2080"（キャンペーンモードミッション00～10）をクリアーする

↑条件達成後は、キャンペーンモードのメニューでいつでも選択可能。シナリオは、自身が小隊長となって部隊を率いて戦うというもの。1周目には出現しなかった新型VTの姿も……。



新たなる戦いに挑め!!

DATA 1 戦果を表す各種データについて知る

リザルト画面

ミッション終了時に表示されるリザルト画面。ここでは、戦功ポイントや配備請求ポイントの確認ができる。撃破した機体など細かな戦果もチェックできるので、自分の作戦行動を振り返る参考にしよう。

項目解説

① 戦果詳細：クリアー時の状況や倒した敵の詳細、および戦功ポイント。ミッション失敗時にはSTATS表示のみとなり、ポイントは獲得できない。ただし、時間切れなどで機体が残った場合は、ダメージが修理分として配備請求ポイントから減算される。
② SPLY PTS：獲得配備請求ポイント。
③ COMBAT PTS：獲得戦功ポイント。
④ ポイント倍率：難易度による倍率。NORMALを基本の1とすると、ROOKIEでは戦功ポイントは0.5倍、配備ポイントは2倍となる。
⑤ TOTAL SPLY PTS：累積配備請求ポイント。
⑥ TOTAL COMBAT PTS：累積戦功ポイント。

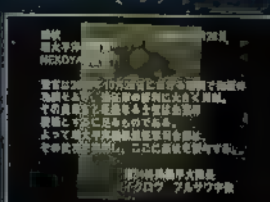


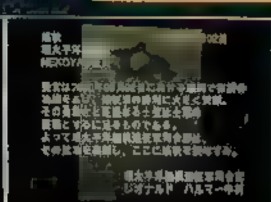
一定の戦果で勲章が授与される

一定以上の戦功ポイントを獲得してミッションをクリアーすると、軍より"勲状"を受け取ることができる。さらに一定枚数以上を授受することで、うれしい特典が……!!

授与条件

1ミッションで戦功ポイントを12000pts以上獲得する





↑高い戦果を挙げることでもらえる勲状（難易度によるポイント）。表彰する人物が異なる各種勲状が用意されている。

戦功ポイントで階級が昇格する

累計戦功ポイントが設定されたポイントに達すると、パイロットは昇格できる。より上の階級を目指そう。



↑一定階級以上にならないと配備できないVTも。より多くの戦果を挙げてポイントを稼ごう！

階級	必要ポイント
伍長	25000
軍曹	50000
曹長	80000
准尉	120000
少尉	160000
中尉	220000
大尉	300000
少佐	400000
中佐	550000
大佐	800000

DATA 2 VT&兵装についてのデータを知る

ミッション10までに登場するVTのスペックと兵装の[illegible]

第二・第三世代[illegible]

中盤以降に登場するVTは、すべて第二・第三世代となる。これまでの第一世代と異なり、第二・第三世代のVTがメインとなった戦闘はよりスピーディーに展開し、あわせて操作も複雑になる。それぞれの性能をキチンと理解して、各VTにあった操作・対処法を学んでおこう。

第三世代は少尉以上で!



↑これが第三世代のコクピット。その性能も、これまでのVTがオモチャのように見えるほどの高さだ。

ついに姿を見せた第三世代VTだが、機体を配備請求するには、少尉以上の階級が必要となる。戦功を積み重ねて階級をあげよう。

請求可能条件	M05以降	必要階級	
配備請求ポイント	5000	スピード最大値	108.26
機体耐久値	3000	バランサー最大値	B
装甲厚	50	トルクパワー最大値	B
搭載量(最大)	22(24)	旋回性能最大値	B
追加燃料タンク	2	燃料搭載最大値	19300

機動、兵装ともにバランスが取れ、長時間のミッションにも耐えうる主力VT。As-misを活用し、遠距離からの攻撃を基本として戦いたい。ミッション08以降は2種類の追加兵装が使用可能となる。

請求可能条件	M05以降	必要階級	
配備請求ポイント	4000	スピード最大値	135.24
機体耐久値	2100	バランサー最大値	C
装甲厚		トルクパワー最大値	C
搭載量(最大)	15(17)	旋回性能最大値	A
追加燃料タンク	1	燃料搭載最大値	12000

機動力に優れた軽量VT。装甲の薄さは否めないため、正面から撃ち合うのは無謀。足を活かして、敵の側面や背後に回りこむようにしながら、連射のきくアサルトライフルや重機関砲を叩き込んでいこう。

請求可能条件	両獲	必要階級	
配備請求ポイント	10000	スピード最大値	128.76
機体耐久値	4000	バランサー最大値	C
装甲厚	50	トルクパワー最大値	A
搭載量(最大)	20(24)	旋回性能最大値	B
追加燃料タンク	2	燃料搭載最大値	19000

耐久力や機動性には目を見張るものがあるが、非常に燃費が悪く燃料切れを起こしやすい。N型に関しては、火力の高さがウリで、HVM-laは最高クラスの威力と射程を持つ(ただし追尾能力はなし)。

請求可能条件	両獲	必要階級	
配備請求ポイント	12000	スピード最大値	114.45
機体耐久値	4500	バランサー最大値	C
装甲厚	50	トルクパワー最大値	A
搭載量(最大)	21(25)	旋回性能最大値	B
追加燃料タンク	2	燃料搭載最大値	19000

機体性能はN型+αだが、近接戦闘用にチューンされている点が異なる。固定武装のカッターブームは、一撃必殺の威力を持ち、使いこなせればかなり強力(請求ポイントの高さに見合うかは疑問だが)。

請求可能条件	M07で発見	必要階級	准尉
配備請求ポイント	20000	スピード最大値	168.47
機体耐久値	3500	バランサー最大値	A
装甲厚	50	トルクパワー最大値	C
搭載量(最大)	27(29)	旋回性能最大値	S
追加燃料タンク		燃料搭載最大値	15000

あり余る機動力を持つ最強クラスのVT。系統的にはプロミネンスの上級機種といった趣で、兵装も似通っている(レールガン発射までのタイミングが異なる)。搭載燃料は少なめなので、補給は欠かさずに。

請求可能条件	両獲	必要階級	少尉
配備請求ポイント	14000	スピード最大値	146.92
機体耐久値	5000	バランサー最大値	C
装甲厚	50	トルクパワー最大値	C
搭載量(最大)	24(26)	旋回性能最大値	A
追加燃料タンク		燃料搭載最大値	18000

敵として初めて戦うことになる第三世代機。バランサー性能が若干低めだが、355-sbやPz-mis(主)や135-MG(副)など使い勝手のいい兵装と高い耐久力で、高性能にまとまっている。

請求可能条件	両獲	必要階級	少尉
配備請求ポイント	12000	スピード最大値	146.92
機体耐久値	4500	バランサー最大値	C
装甲厚	50	トルクパワー最大値	C
搭載量(最大)	24(28)	旋回性能最大値	A
追加燃料タンク		燃料搭載最大値	18000

支援型VTだけあって、主兵装で頼れるのは270-ri程度。だが、AVTDVや550-hwなど、火力に優れる副兵装がそろっている。使いかた次第では、超遠距離から一方的に攻撃することも可能だ。

[illegible]兵装データ

ここでは、ミッション10までに出撃する全VTの兵装データを紹介する。自機の兵装を選ぶ際の参考にするべきなのはもちろん、敵対するVTの装備を知っておく(とくに有効射程)ことで、対策も立てやすくなるだろう。また、副兵装には追加効果を持つものが多い。備考の欄にも目を通して、それぞれの効果を把握しておけば、より戦場で役立ってくれるはずだ。

主兵装一覧

形式	名称	攻撃力	重量	弾数	弾倉	射程距離
270-ri	270mmライフル砲	300	3	20	3	0~150
200-ar	200mmアサルトライフル	250	3	20	2	0~150
270-ar	270mmアサルトライフル	300	5	20	2	0~150
315-sb	315mm滑腔砲	400	5	20	3	0~175
315-dr	315mm二連装ライフル	400	7	20	3	0~150
315-qr	315mm速射ライフル砲	400	7	30	2	0~150
320-sr	320mmスナイパーライフル砲	500	6	20	3	0~200
355-sb	355mm滑腔砲	600	8	20	3	0~200
355-qr	355mm速射ライフル砲	600	10	30	2	0~200
430-sb	430mm滑腔砲	1000	10	20	3	0~200
HVM-la	HVMランチャー	1500	8	15	-	100~250
255-hw	255mm榴弾砲	250	3	15	2	100~175
305-hw	305mm榴弾砲	400	6	10	2	100~200
120-MG	120mm重機関砲	40	2	200	2	0~100
140-MG	140mm重機関砲	60	3	200	2	0~100
4A-rec	Ak19-4A無反動砲	100	2	20	3	25~100
77-rec	Ak19-77無反動砲	200	2	20	3	25~100
Mk21-R	Mk21対地ロケット砲	300	4	48		50~100
Mk34-R	Mk34対地ロケット砲	400	4	32	-	50~100
As-mis	アスラム対VT誘導ミサイル	1000	5	10	-	100~250
Pz-mis	ポジット対VT誘導ミサイル	1200	5	10	-	100~250

追加兵装一覧

形式	名称	備考
ARMED×01	プロペラントタンク(×1)	重量2。燃料を6000増加。切り離し可能
ARMED×02	プロペラントタンク(×2)	重量4。燃料を12000増加。切り離し可能

副兵装一覧

形式	名称	攻撃力	重量	弾数	射程距離	備考
Ds-mis	二連装小型ミサイル	200	2	60	25~75	
Ts-mis	三連装小型ミサイル	200	3	60	25~75	
Ds-GM	二連装小型誘導ミサイル	200	3	30	25~75	追尾
67-CG	67mmチェーンガン	10	2	500	0~50	
80-CG	80mmチェーンガン	20	2	400	0~50	
100-CG	100mmチェーンガン	30	2	300	0~50	−
135-MG	135mmピトー重機関砲	60	3	200	0~75	
370-hw	370mm榴弾砲	700	10	50	100~225	範囲
550-hw	550mm榴弾砲	1000	12	40	100~250	範囲
NPM	ナパーム	150	2	100	50~100	範囲 炎上
8-MLR	8連装MLRS	500	6	24	100~200	範囲
12-MLR	12連装MLRS	500	8	36	100~200	範囲
205-PT	Alc205プラズマトーチ	75	1	-	0~100	転倒
22b-PT	Alc22bプラズマトーチ	150	1		0~100	転倒
Stan-L	スタンロッド	10	1		0~100	スタン
Cut-B	カッターブーム	200	5	-	0~100	
GND	近接指向性グレネード	200	1	20	10~50	範囲
D-GND	二連装近接指向性グレネード	150	2	30	10~50	範囲
F-MG	火炎放射器	10	2	900	0~30	炎上
Smoke	スモークディスチャージャー	0	1	12	0~15	回避
AVTDV	AVTDV誘導ミサイル	1500	8	6	150~250	追尾
AVTM	射出型対VT地雷	300	2	12	0~15	
AVTMT	スコール対VT誘導迫撃砲	600	5	20	25~200	追尾
Rail-G	レールガン	2000	12	10	0~250	プロミネンス
Rail-G	レールガン(強)	2500	12	8	0~250	ウェーザー
MM	多弾頭誘導ミサイル(増加装甲)	500	7	36	25~125	追尾

ミッション06～10を徹底攻略!!

１周目の中盤から最終作戦まで、クリアーを目的に詳細攻略。使用ＶＴはプロミネンスＭ１とする。激戦が続くが、マップの敵配置やルートを参考にすればグッと楽になるはずだ。

■ ルート解説 ■

基本ルート	作戦成功を最優先したルート。通常はこちらを。
攻略ルート	より戦功をたてるためのルート。当然難度は増す。

MISSION 06 威力偵察

戦場	南剣渓谷
作戦目的	敵施設確認
作戦行動時間	約20分（＋10分）
クリアボーナス	3000pts

推奨兵装

戦うのは第 世代のみ。撃ち負けない程度の兵装で十分だが、入り組んだ地形なのでAs-m sは避けよう。逃走することになるので、重量オ バーは厳禁。増槽は必須だ。

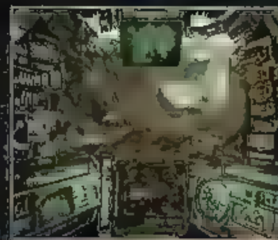


兵力分布

▲ 自機 / 友軍VT / ビッツ
● スカーフェイス / ジャララックスN / ジャララックスC

道に迷わないように施設を目指そう

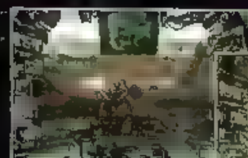
本作戦の目的は敵施設の確認。道中の敵は少ないので、ルートさえ間違えなければ、東北部の目的地までは楽に到達できるはず。戦術マップを広範囲に切り替えて進もう。だが、施設発見後は、作戦目的が一定エリアからの脱出に変化。その際、施設内からは、大量のVTが出現して襲い掛かってくる。POINT Bを参考に上手に逃げ切ろう。うまくいかないなら、機動力に優れるブレードで挑戦してみよう。



切り立った渓谷内は道に迷いやすい。足元に気を配りながら慎重に進んでいこう。

pointA 進路上の敵は残さず撃破すること

進路上に点在するビッツとスカーフェイスは、逃走時の障害となるため確実に撃破していくこと。ただし、狭い渓谷内での戦闘となるため、おのずと双方の射程が重なることになる。自機が十分に動けるスペースがある場所で戦うのが理想だが、それが無理なら地形の陰を利用して相手の攻撃を防ごう。スライドステップをうまく活用すべし。



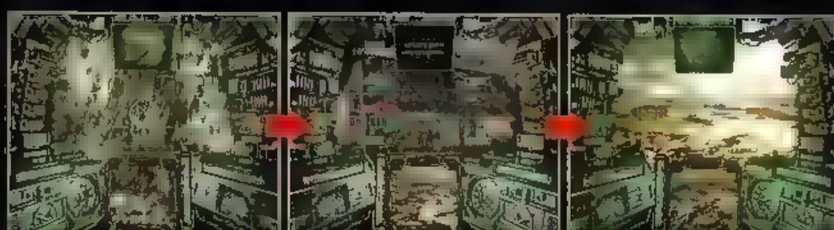
↑射程内に捕らえた敵を1機ずつ確実に撃破せよ。



↓地形を盾に被弾を回避。

pointB 敵出現と同時に離脱行動へと移行!

施設入り口前のビッツを遠距離から撃破したら、逃走に備えての準備に入る。入り口に接近しすぎないよう、北側から円を描くようにスピードを上げていき、入り口前を横切ったらそのままの勢いで逃走。転倒だけは避けたいので、雑な操縦は厳禁。速度を上げるためオーバーライドを併用しよう。チャフ散布も忘れずに。マップの半分くらいまで逃げ切れば作戦成功だ。



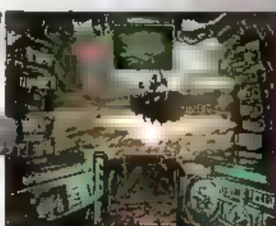
↑可能な限り高速で入り口前を通過。敵が出現したらチャフを撒きつつ一目散に離脱する。アーガスへの返信は、攻撃がやんでからで十分。狭小部の入り口付近まで逃げ切れば一安心できる。その後は壁に引っかからないように進んでいこう。

要注意敵機

Jaralaccs N ジャララックスN

施設の入り口から大挙して現れる（N4機、C2機）のがコイツ。傭兵部隊"ジャララックス"が操る強力な第 世代機だ。とくに誘導ミサイルAs-misで逃走する自機を狙ってくるN型は 数の多さもあわせてかなりの脅威。だが、誘導兵器はチャフで無効化できるので、チャフボタンの点滅を目安に、一定感覚でチャフを散布すれば安全に離脱できる。ちなみに、施設からの敵は無限に出現するので、相手にするだけむだ。決して、施設内部の探索などという無謀な考えは持たないように。





↑数が多いうえ兵装も強力。ダメージを受けるまえに逃げ出すのが得策だ。

チャフをばら撒きつつ逃げに徹するべし!!

目指せエースパイロット！ 第一世代機を狙え！

マップ上に点在するビッツとスカーフェイスをできるだけ撃破してポイントを稼ぐ。施設確認で作戦時間が10分延長されるので、目いっぱい使っても大丈夫だ。あえてジャララックスを倒すなら渓谷内に誘い込んでからの1対1でだが、自殺行為に等しい。



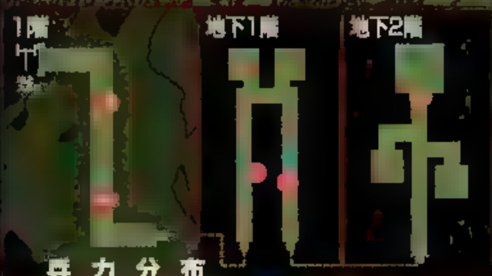
MISSION 07 南疆工廠急襲

戦場	南疆工廠
作戦目的	VT試験場制圧
作戦作動時間	約40分
クリアボーナス	4000pts

推奨兵装

対ジャララックス用として315-grか315-drを装備。As-misも欲しいが、装備が限定されるので思案のしどころ。接近戦をしないならPTははずしていい。増槽はひとつで十分。

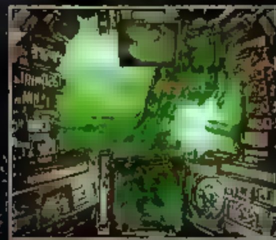




▲ 自機	■ ジャララックスNC
▲ 友軍VT	● 支援機動砲ジラフ
ピッツ	支援機動砲スキュラ
● スカーフェイス	主砲機動車
ジャララックスN	対戦車歩兵
■ ジャララックスC	

工廠突入まえに補給を忘れずに!

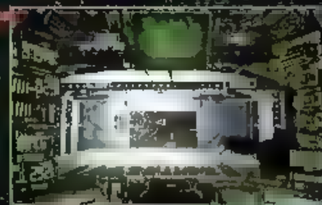
マップ自体はミッション06と同じだが、工廠内部へと侵入していくため、非常な長丁場となる。まずは道路上に待ち受けているVTを個別に撃破しつつ進んでいこう。とくに注意したいのが、ステルス性能を持っているため発見するまで戦術マップに表示されないジャララックスN。マップでの配置を参考に、周囲を警戒していこう。工廠内では補給はできないので、入り口まで到達したら必ず一度補給を。



←カメレオンが表示されず戦術マップに映らないジャララックスN。迷彩を目にして遠距離から撃破しよう。チャフも忘れずに。

pointA 扉を開けると同時に攻撃

工廠内の扉はマニピュレーターでつまみを回すことで開閉できる。ふたつ目の扉の向こうに(A)待ち構えているジャララックスCは、姿が見えたところに主兵装(315-drが有効)を連続ヒットさせれば転倒させられる。強力な近接兵装を持っているので、討ちもらした場合は離れて戦おう。



→接近戦が得意なので後方にステップしながら攻撃を…

pointB·C·D 工廠内の支援機動砲に注意

工廠内では、支援機動砲がいやらしい位置に待ち構えている。1階の曲がり角にいるスキュラは、姿を見せたところを撃破(B)。地下1階では対面の通路にジラフが6機配置されている(D)。速度を20キロ程度に保ちつつ、主兵装で倒そう。橋のフレームの切れ目で撃つのがポイントだ。地下2階のスキュラ×2(E)も、出現を確認したあと1機ずつ確実に撃破。



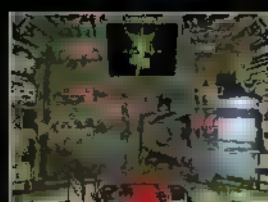
←スキュラのミサイルはチャフで無効化するとよい。

pointE 壁を利用して敵の攻撃を防ぐ

突き当たりの扉を開けると、ジャララックスNCが出現。同時に背後の扉が閉まる。ジャララックスNCはとてつもない火力と耐久力を有し、出現時にはオーバーライド状態でこちらの攻撃に対して回避行動をとってくる。正面きって戦うのは無謀なので、まずは左の壁沿いに隠れてじっと待つ。そして攻撃が途切れた直後にスライドステップで飛び出して射撃。すぐさまもとの位置に……のくり返しで地道にダメージを与えよう。ジャララックスNCを部屋の外に出さないのが理想。カッターブームだけは食らわないように。



↑左側の壁際に立って扉をオープン。決して入り口側に飛び出さないように。





←オーバーライドをオンにした状態で待機。攻撃が途切れた直後に右に飛び出て攻撃。即座にもとの位置に戻ろう。

目指せエースパイロット!
試作型VTクェーサーを発見せよ!

地下1・2階にある4つの小部屋。そのうちのランダムで1カ所に第3世代VTクェーサーが格納されているのだ。発見後にはアガスから通信が入り、それに返答すると配備請求リストにラインナップされる(請求には条件が必要)。各部屋にはジャララックスCが待ち構えているが、できるだけ発見しよう。

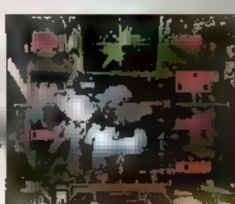


要注意敵機

Jaralaccs C
ジャララックスC

前ミッションにも出現したが、本格的に戦うのはこの作戦が始めてのはず。基本性能はN型とさほど変わりはないが、近接戦闘用にチューニングされているのが特徴。専用武器のカッターブームは、即死級の威力を持っているため、食らってはダメ。攻略法としては、ともかく転ばせてしまうこと。発見と同時に、威力の高い主兵装を当てていこう。カッターブームで突進してきたら、落ち着いて左右に避けるべし。リスクはともなうが、こちらがさきにプラズマトーチを当てるという手段もある。その際は扉の開き具合に注意。





←カッターブームは遠距離にいれば見てから避けられる。

まずは転倒させる!!
正面に立つのは厳禁!

MISSION 08 遭遇戦

戦場	烏領平野
作戦目的	撤退中の敵を撃破
作戦行動時間	約15分
クリアボーナス	3000pts

推奨兵装

使用可能となったレールガンを装備し、その威力に目を見張ろう。残りはAs-misとチェーンガン、増槽×1がベストか。VTに近づく場合も考えられるので315-sbでもよい。



レールガンのすさまじい威力を見よ!!

敵の本拠地である新奉天に向けて後退中の敵部隊を追撃するという、いかにも簡単なミッション。ブリーフィングにもあるが、新型装備であるレールガンと増加装甲の実践テストといったところだ。実際、出現する敵も(戦車以外は)ビッツ×2とスカーフェイスからなる2小隊だけで、その6機さえ撃破すればクリアーと、かなりお手軽。しかも、敵は作戦範囲外に向けて逃走していくので、極端な話、何もしないでおいてもクリアーとなる。

基本的には戦車は無視してしまい、VTのロックオンに意識を向ける。レールガンが命中すれば、ビッツなら1発、スカーフェイスでも転倒したところを主兵装で追い討ちすればしとめられる。ただし、レールガンの弾数は10発のみ。むだ撃ちは避けたい。作戦内容からしても、補給は物資のむだになるだけだ。



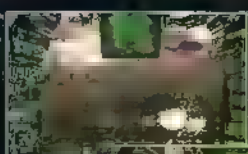
←…るレールガン。2000の攻撃力を持つ強力な主兵装だ。



→すさまじい威力で…されるレールガン。発射時はバッテリーを消費するので…

pointA 逃走するVT小隊を追撃!

手前のVT小隊と戦っているあいだ、西側にいるもう1小隊は作戦範囲外に向けて逃走を続けている。最初の小隊を片付けたら、すばやく前進し、射程内に捕らえよう。レールガンを当てにしすぎると撃ちもらすこともあるので、主兵装の射程付近までは近づいてから攻撃するべし。戦車への攻撃はVTへの攻撃の合間で十分だ。



←足元の戦車は隙を見てチェーンガンでなぎ払おう。



→逃げるVTを背後からロックオンして…

目指せエースパイロット！ 装備次第で完全攻略が可能!

315-sb、レールガン、増加装甲で出撃。全速で戦車付近まで突進してMMを発射。戦車を一掃しつつ、手前のVT小隊を撃破。東側の戦車小隊×2をMMで破壊したら即時回頭。残りのVT小隊へと肉薄し、同時にMMで戦車小隊も撃破。これで全滅となる。



COMBAT TIPS 覚えておきたい 戦闘豆知識

知っていそうだけど、意外と知らない豆知識を公開。覚えておけば役立つこと請合い!!

FSS(…)

敵の動きを予測して着弾位置を修正してくれるFSSは便利だが、決して万能ではない。敵が突然動きを変えた場合などは、あらぬ方向に撃ってしまうことになる。その場合、より敵に近づくか、敵の動きがおとなしいときを狙って撃つこと。

FSSオフ



↑敵が存在している位置を狙う。敵が動けば外れてしまうことに。

FSSオン



↑敵の未来位置へと着弾させる。ただし、予測は完全ではない。

空になった増槽は

空になった増槽は"TANK DETACH"ボタンを押すことで切り離し、機体を軽量化できる。ただし、一度切り離してしまうと、燃料は通常搭載分しか補給されない。状況によっては、あえて増槽をはずさずに残しておくのも手だ。

オーバーライドの使いどころ

オーバーライド中は機動力が上がるのに加え、バッテリーの回復スピードも増加する。これは、スライドステップを連続で行えるほかにも、レールガンの発射間隔を縮めたいときにも役立つ。ただし、残りの燃料には注意を払おう。

装甲の厚さについて

第二世代VT以降に設けられた"装甲厚"という数値。これは、文字どおり機体の装甲の厚さを示す。数値が高いほど装甲は厚く、通常より接近しないとダメージを与えられない。装甲厚×50メートルを目安にして距離を詰めよう。

プロミネンス搭載の武装について

ケタはずれの攻撃力を持つレールガンだが、重量(12)のわりには携行弾数が少なく、発射には大量の電力を必要とする。長い射程を持つため、遠距離から使うのがベターだ。

増加装甲は、1000の耐久力を機体に付加するもの。ただし使い捨てで、補給で回復はされない。また、戦車やヘリに有効な小型誘導ミサイルも副兵装として同時搭載される。

レールガン



←連射不可なので狙いは正確かつ慎重に。

増加装甲



←かなりの重量だが耐久力が1000増える。



MISSION 09 新奉天会戦

戦場	新奉天平野
作戦目的	敵兵力の70%殲滅
作戦作動時間	約20分
クリアボーナス	4000pts

推奨兵装

あえて増設をつけず武器優先で。レールガンでいく場合、主兵装は315-gr。As-mis×3という選択もある。ザコ敵対策のため、チェーンガンは必須。重量オーバーもやむなし。



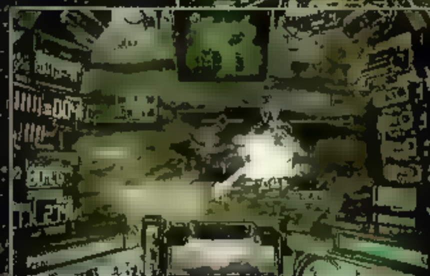
僚機と歩調をあわせて戦線を押し出す

なだらかな起伏はあるが、基本は平地での戦闘。おのずと、力と力がぶつかりあう総力戦となる。敵の兵力は、ピッツ×2&スカーフェイスの小隊が3つにボルテクス小隊がふたつ。そして第三世代のリーガルドレスと(N/A)が7機と、かなりの数。こちらも5機の僚機と足並をそろえて遠距離から攻撃し、徐々に相手の戦線を押し下げるようにしていこう。敵が迫ってきたら、オスカー1に救援を要請するくらいの慎重さでちょうどいい。間違っても、単独で突出して敵に取り囲まれるような行動は取らないように。また、僚機は、戦闘ヘリや戦車からの攻撃を食らいやすい。戦術マップをよく見て、発見したそばからチェーンガンでつぶしていこう。VTの相手は僚機にまかせるくらいの気持ちでいい。最低1度は必要となる補給は、敵(とくに戦闘ヘリ)を一掃したあとにマップ中央付近で行うとよい。

→僚機とともに前進。敵を発見したら有効射程いっぱいから攻撃。取り囲むような布陣をキープしたい。

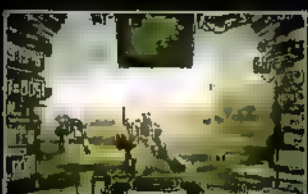


↓戦車などのザコ敵からの攻撃も蓄積すれば手痛いダメージ。僚機をフォローすべく行動しておこう。



pointA 僚機とともにリーガルドレスを倒す

まずは、単体でいるリーガルドレスと対峙。僚機をおとりにしながら、有効射程ぎりぎりから攻撃していこう。レールガンは、高確率でスライドステップでかわされてしまう。僚機の攻撃でステップを行った直後を狙うなどして、むだ撃ちしないように。ロックオンビューにしておくと敵の動きがわかりやすい。



←僚機を先行させ的になってもらえば（近づき過ぎない限り）敵に攻撃される心配はない。接近してきたら後退しながら攻撃。

pointB 別小隊に加勢 対空警戒も怠るな

東側のVT排除後マップ中央付近まで戻ってくると、もうひとつの味方小隊が西側のスカーフェイス小隊と交戦中となっているので、それを支援。北側から攻撃できれば、効果的な十字砲火となる。ただし、戦闘ヘリが飛来したら、そちらを優先して落とす。



↓VTより上空から迫る戦闘ヘリを警戒。つねに周囲を見ておこう。



↑中央に取って返して友軍小隊を援護。敵に近づきすぎないように注意。

pointC 丘を回りこみ最後の小隊を狙え!!

最後に残ったリーガルドレス小隊を叩きにマップ北東部へ。弾数や耐久力に不安が残るなら補給を要請しておこう。西側から接近すると、丘陵を登った付近でふいに出くわすことになるので、迂回して北側から攻めよう。僚機が残っていれば、丘の上下で撃ち合いになっていることが多いので、十字砲火を形成できる。ここまで全部のVTを撃破していれば、リーガルドレスを1機撃破した時点で、ミッションクリアーとなるはずだ。

→敵の側面に回り込むよう攻撃。足は止めるな!!

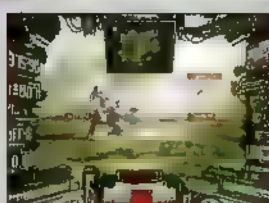


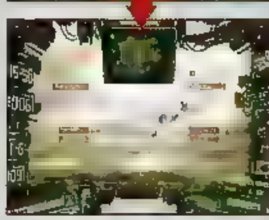
要注意敵機

Reagaldress N/A
リーガルドレスA
リーガルドレスN

第三世代だけあって、機動力と攻撃力は脅威そのもの。しかも小隊単位で固まって行動しているのが、なお始末に悪い。無策に正面からぶつかってはまず勝ち目がないだろう。くり返すが、僚機をおとりにするのが得策だ。仮に1対1で戦うのなら、小隊からなるべく離れた1機をロックオンし、遠距離から攻撃。As-misが有効ではあるが、チャフを散布することもあるので過信は禁物。チャフの効果が切れたら攻撃再開だ。

遠距離から頭を使って攻撃せよ





←POINT Aで解説したレールガンでの戦法。敵がスライドステップしたのを見計らって発射すればヒットできる。



目指せエースパイロット！
無傷での生還を優先

無限に出現する爆撃機でポイントを稼ぐ、といいたいところだが、痛い爆撃(範囲攻撃)を食らうのが落ち。作戦時間にも余裕がないので、いかにダメージを受けず、補給も少なくするかを考えたほうが得策だ。



MISSION 10 首都決戦

戦場	新奉天
作戦目的	大統領府破壊(+新型VT撃破)
作戦作動時間	約40分(+10分)
クリアボーナス	5000pts

推奨兵装

主兵装にAs-mis、副兵装にレールガンとチェーンガン。増槽はひとつで制限内に収まる。弾数が不安で重量オーバーを苦にしないなら、増槽かチェーンガンをはずし315-sbを追加。



狙いはマップ北東の大統領府

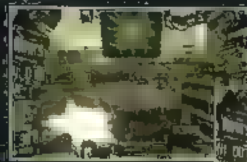
いよいよ敵本拠地である新奉天市内での一大決戦。目的はマップ北東にそびえる大統領府の破壊(+未確認新型VTの撃破)だ。街中には敵兵力がごまんと並んでいるため難しそうに思えるが、じつは基本ルートで示したように、マップの西側をとおっていけば、最低限の敵を相手にするだけで大統領府まで到達できる(僚機は自由に行動させておく)。ただし、補給物資は余裕をみて多めに持っておくように。



街中で敵をまともに相手にせず、基本ルートに沿ってビルを抜けて西側の郊外から進路は5減?

pointA すばやいスカーフェイスに注意!!

ルートどおりに進むと、最初に出会う敵は戦車小隊となる。近づきすぎないようチェーンガンで一掃しよう。そこから少し前進すると、2機のスカーフェイスと出くわすはず。通常のスカーフェイスより動きがすばやいが、ビルを盾にしながらAs-misを放てば、さほど苦労せず倒せるだろう。近づきすぎると危険なので、ゆっくり後退しながら相手をするといい。無論、一度に2機を相手にしてはダメだ。



←角のビルを盾にしながら戦車を撃破しておく。



→オーバーライドめいた動きのスカーフェイス。距離を離してミサイルで攻撃。

pointB 北側入り口から大統領府へと突入!

スカーフェイスを始末したら、道路をぐるりと回りこむようにして大統領府の入り口に向かう。坂を登ったさきにいる戦車小隊は、ゆっくりと前進しつつつぶしていこう。坂を登りきった付近は、周囲に敵の姿もなく絶好の補給ポイントとなる。道中やあとの戦いでダメージを受けたら、この場所で回復だ。



←ここが大統領府の入り口。坂の傾斜で見づらいものの相手は戦車。チェーンガンで確実に撃破そう。登る時はギアを低速に。

pointC 周囲にいるリーガルドレスを排除

大統領府のまえに、周囲を警護するリーガルドレスを叩いておく。戦車がいた地点から少し前進すると、大統領府越しにリーガルドレス小隊をロックオンできる。オーバーライドをオンにして、建物の陰からスライドステップで飛び出し攻撃→ビルの陰へをくり返し、撃破しよう。弾や燃料が減ったら後退して補給ヘリを呼ぼう。深追いは返り討ちのもとだ。



→As-mis+レールガンで相手の射程外から攻撃。リーガルドレスのミサイルは必ずチャフで無効化すること。

pointD 補給を完了し大統領府を破壊する

周囲の敵を排除したら、入り口付近まで戻って補給を要請。完了後そのままの場所から、大統領府へとレールガンを撃ち込もう(3発で破壊可能)。破壊後にはデモシーンが流れ、未確認VTジュガノートが出現(時間が10分延長)。出現位置は大統領府の正面なので、いきなり攻撃を食らう心配はないはずだ。



→大統領府の裏手に位置取りレールガンを発射。建物なのでロックオンはできないが、的が大きいのではずすことはないだろう。

要注意敵機

Juggarnaut ジュガノート



敵の指揮官が駆る第三世代機だけに、その性能は群を抜いている。とくにレールガンは1発でこちらのVTを破壊する威力。戦うまえにロックオンビューに切り替え、オーバーライドをオンにしておき、レールガンの発射光が見えた直後に横スライドステップで避けること。攻めかたとしては、事前にリーガルドレス小隊を倒しておいた西側から接近。距離2000メートル程度を保ちつつ、As-misで攻撃。動きが止まった瞬間にレールガンを発射しよう。注意したいのは、機体が完全に撃破されるまで作戦成功とならない点。最後まで気を抜かないように。

距離を保ちつつレールガンで攻撃!!





←距離さえ保っていれば、レールガン以外はさほど怖くない。発射光を確認したら即座にスライドステップで回避!!

目指せエースパイロット! 高速道路上から狙撃

敵を多く倒すために、マップを東西に走る高速道路を活用。高速上からは、スタジアムなど敵を、ほぼ一方的に狙い撃ちできる。ただし弾薬を消費しがちなので、補給物資は多めに持っておこう。街中を通る際は、触れると電源を落とされる対VTネット車に注意!



鉄騎月報

創刊八号　平成十四年十月一日（毎月一回一日発行）

稲葉プロデューサーに聞く　『鉄騎』のこれまでとこれから

開発を終えての心境やユーザーの反応
そして気になるオンライン版について直撃！



←年末に北米で発売が予定されている海外版を紹介。ウィンドウサイズやタイトルのパネル、タイトル「オー」ト直訳すると鋼鉄大隊の

操縦環境向上委員会

自慢のコックピットを披露してみない？

巨大コントローラーを使って遊ぶ『鉄騎』だけに、みんながどんな環境でプレイしているのは、ワリと気になるもの。そこで、読者のプレイ環境を大募集。採用された方には『鉄騎』グッズをプレゼント。ものすンげぇ投稿を待つ!!

P.N G忍さん（北海道）からの投稿！



←G忍さんが自作した専用テーブル（ステッカーも）。もとはひろったテーブルだというから驚きだ。

デザイナーが語る　Vol.1

ディサイダー



↑初期段階に描かれたデザインスケッチ。全体のフォルムに加え、砲身用の稼動式装甲版など基本的なアイディアがこの段階でも盛り込まれている。



←かなり完成系に近づいたデザイン。各所の機能まで細かな説明が書かれているのは、"動きと重さ"にこだわるメカデザイナー大久保氏ならでは。

河野一二三 PRESENTS 『鉄騎』に命を与えし者たち

其の弐　軍事アドバイズ　菊月俊之（ミリタリー研究家）

さまざまな人物が関わることで完成した『鉄騎』。そうした人々との出会いを、ディレクター河野氏に語っていただく。今回は、軍事的なリアリティーを加味した人物のエピソード──。

コンバット・マガジンでライターをされている菊月俊之氏にお願いして、『鉄騎』の軍事アドバイザーとして参加していただきました。ミッションブリーフィングテキストや操縦マニュアルのテキスト執筆、装丁等を中心に、ゲーム全般にわたって貴重なアドバイスをしていただいています。

初めてのミーティングの際、偏狭なマニアな方が来るのではと心配していたのですが、ゲームとしてのおもしろさや表現における虚構のリアルもよく理解されている方で、非常に作業もスムーズでした。ですから『鉄騎』に軍事的に見て不自然な点があるとしたら、それはスタッフ側の判断であるということも申し添えておきます（河野）。

PROFILE

きくづき としゆき。コンバット・マガジン（ワールドフォトプレス社）などで執筆活動を展開。著書、「　世界戦車物語」「USミリタリー雑学大百科」などがある。

一流ジョッキーを目指すうえで知っておきたい基礎知識の解説＋act.1を攻略！



JOCKEY'S ROAD™



タイトル	ジョッキーズロード		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ジョッキーRPG
発売日	発売中（10月10日）	[illegible]	6800円（税別）
開発	プログレス	スタッフ	プロデューサー：[illegible]
セーブ	224ブロック		
その他	D2対応		

なぜかランクが下がる、馬を追うのがうまくいかない……といった悩みを抱えているジョッキーをフォローする攻略第1回目。今回は知らないと損をする基本的な知識と操作のコツを伝授。さらにact.1も徹底攻略する。

基本システム　一流ジョッキーに必要不可欠な基礎知識を覚える

まずは、一流ジョッキーになるために最低限、頭に入れておきたい知識を解説。何度もプレイをしないと気づかないことや、知っていると得をする情報も掲載しているので、しっかり目を通しておくこと。とくに信頼度やJPは重要。念入りに読んでほしい。

一流ジョッキーへの道1　ランクが下がる行為はつつしむ！

ジョッキーのランクによる分岐やイベントの追加などはないが、これが最低のFランクになった時点で、どんなことがあってもゲームオーバー。でも、一度くらいは、わざとゲームオーバーになってみるのも楽しい、かも。

ランクは、基本的にレースで5着以上に入れば上がる。一方、ランクを下げる行為は下の4つ。この中でもっとも避けたいのが、騎乗依頼があるのに受けない行為。約2ランクも下がるので、騎乗依頼がある場合は絶対に受けること。

また、斜行などのラフプレイも厳禁。とくに斜行はまわりに馬がいなくても危険行為とみなされるので、馬がよれたと思ったら、すばやくよれた反対側の手綱を引くようにしよう。よれた側のムチを使う方法もあるが、これは最後の直線だけにすること。馬が掛かってしまう危険性があるぞ。

ランクを下げる行為
- 騎乗依頼があるのに受けない
- 人気以下での入着
- 6着以下での入着
- レースでのラフプレイ（斜行など）


↑コースの最内を走っている場合、少なくともその側にはよれることはない。覚えておこう。

一流ジョッキーへの道2　効率よく騎乗依頼を受ける

基本的にトレセンの人々に話しかけていくことで、騎乗依頼の情報を入手できる。面倒臭がらずに話し掛けていけば、問題なくレースに騎乗できるはずだ。これ以外に、情報メニュー画面に表示される出走予定馬から厩舎を訪ねる方法もある。手間がかからず便利だが、出走予定馬として表示されるのは、前走で騎乗している馬だけ。すべての馬に対して使えるテクニックではないので、あしからず。また、基本的にシナリオに関係してくる馬は、騎乗依頼を断ることができないことがある。その場合は重要なレースとなることが多いので、万全の体制でレースに臨むようにしたい。

また、話を聞いていくと、馬のクセや特徴などに関する情報も入手できる。これを知っておけばレースを有利に進められるだけでなく、それを補うスキルに付け替えることができるなど、なにかと役に立つ。騎乗依頼を受けたあとは、厩務員やトラックマンに話しかけるクセをつけておこう。


↑トレセンでの移動が始まったら、まずは出走予定馬を確認しておく。

ラフプレイを恐れずにブロックすべし

後ろを確認しているとき、後続馬がいい脚であがってきたら、すかさずその馬の前に移動しよう。上がってきた馬は接触を避けるために一気に減速。出鼻をくじけるぞ。



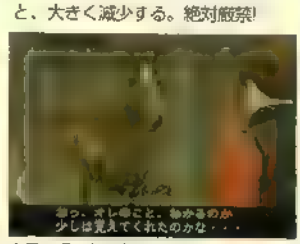

←↑後続馬の影が見えたら、すかさずその前へ移動。これで有力馬も馬群に埋もれさせることができる。ただし、移動するのが遅いと接触し、逆に騎乗馬のスタミナを減らすことに。さらに危険行為とみなされる場合も[illegible]。ブロックは早め早めに!!

信頼度を上げておくといろいろお得

調教師と騎乗馬には、拓馬とどれだけ親密かを表した"信頼度"という目には見えないパラメーターが設定されている。競走馬の場合は、この信頼度が高いと能力が若干底上げされる。馬を見ることで上げられるので、毎週こまめに馬を見ていこう。また、レース、追い切りでの騎乗でも上げることが可能だ。調教師の場合は信頼度が低いと、馬に乗せてもらえなくなる。また、信頼度が高いほど、より多くJPがもらえ、馬の能力も底上げされる。騎乗依頼を受け、人気馬で凡走などしなければ、信頼度が下がることはない。ちなみに、騎乗依頼を断ると信頼度は少し下がるだけだが、一度引き受けてから断ると、大きく減少する。絶対厳禁!



↑信頼度が一定値以上ないと、乗せてもらえない馬もいる。追い切りも積極的に受け、信頼度をこまめに上げていこう。


↑同じ週に何度馬を見ても信頼度が上がる量は同じ。ただ、クセを知ることもできるので、できれば数回見ておきたい。

一流ジョッキーへの道 3 スキルで足りない部分を補う

さまざまな特殊効果を持つスキルは、状況に合わせて装備していかないとまったく効果を発揮しない場合もある。ここでは状況別にオススメのスキルを紹介するので、ぜひ参考にしてほしい。騎乗馬や状況に応じて使い分けるようにしておこう。ちなみに、スキルはエージェントから買う以外に、ランダムでもらうことができる。JPを節約するためにもこれを軸に、足りないスキルをエージェントから買うという流れにするといいだろう。

状況別オススメスキル

ゲーム序盤（~act.3）		ゲーム中盤以降（act.4~）	
●騎乗バランス	●スタートダッシュ	●折り合い	●勝負根性アップ
●追いタイミング	●チャーム	●馬ごみ平気	●ストレート
●ゲート	●レースメーターV	●集中力アップ	●ムチ効果アップ

逃げ／先行馬に騎乗する際		差し／追込馬に騎乗する際	
●ゲート	●騎乗バランス	●追いタイミング	●馬ごみ平気
●ムチ効果アップ	●くじ内枠	●折り合い	●末脚炸裂
●スタートダッシュ	●勝負根性	●勝負根性アップ	●ストレート

障害レースに出走する際		GIレースに出走する際	
●ジャンプ	●騎手パワー	●GIキラー	●勝負根性
●追いタイミング	●瞬発力アップ	●メンタルパワ	●ラッキー
●坂克服		●末脚炸裂	

スキルだけでなくスキルボックスも重要

スキルを装備するための、入れ物といえるスキルボックス。いくらスキルをたくさん持っていても、このスキルボックスが初期のものでは宝の持ち腐れ。スキルが増え始めたら、上のランクのものを買うように。



⬅効果のアップよりも装備できる数が多いものを優先

一流ジョッキーへの道 4 勝負がかりは絶対に逃すな！

勝負がかりのレースに勝つと、それまでにその馬に与えてきたJPを、2倍（最大で2000まで）にしてもらえると言うイベント。ただし対象となるのは、前週まで与えたJPまで。勝負がかりといわれ、その週にあわててJPを与えてもムダなので、注意が必要だ。JPを与えるタイミングは、下の条件に当てはまっている馬に乗り、負けた週から5週のあいだがオススメ。とはいえ、時間が経つと忘れてしまう可能性もあるので、負けた翌週がベストだろう。なお、左下にまとめた発生条件を満たしていても、勝負がかりが発生しない馬もいる。下にそれらをまとめたので、確認しておいてほしい。



⬆エージェントが勝負がかりの話をしたらその週に勝負がかりがあることを示している。

勝負がかりの発生条件

①1年目 1月2週以降
②一度以上騎乗している馬
③前走、騎乗している馬
④前走、負けている馬
⑤3番人気以内が見込まれている馬
⑥クラスが500万、1000万、1600万のレース
⑦最初に騎乗してから6週間以上経っている
⑧前回の勝負がかりが発生してから、6週間以上経っている

勝負がかりが発生しない馬

競走馬名	所属厩舎
ライジングブギ	市井
エンシェリック	市井
ドロップクラッカー	市井
セブンスアイデア	上杉
ハナサカイチャン	上杉
シンガーソング	小西
ノラネットゴーゴー	河村
カブラデカブラ	河村
ツバメオ	荒沢
オリヒメ	荒沢
トップメーユ	荒沢
ロンリープリンス	実吉寺
アカツキハイエース	黒岩
オータイテイ	桜生
ウィルトヒストリー	武川
ナッツヒメ	時枝
ウィナーズバレー	南原
プレシャスボーイ	南原
セントエルモ	西
ロストラヴ	西
ゼロユニット	西
バーノオー	西
マリアパーク	西
ブルーカスタム	西
ショウリプリンセス	西
テンマイル	前島
グレイトール	前島
ライトニングスター	矢ヶ崎
フレフエスティー	矢ヶ崎
カムチャッカ	矢ヶ崎
ダークアンドグロウ	矢ヶ崎
パフォーマー	弓削
イマジン	邸谷

一流ジョッキーへの道 5 ジョッキーズポイント（JP）をより多く手に入れる

ステータスなどをアップさせられるので、当然JPを多く手に入れたほうがだんぜん有利になる。右記のJPをより多く手に入れるコツを参考に、大量ゲットを目指してほしい。また、JP変換のポイントも下に掲載した。こちらも目を通しておこう。なお、JPは溜め込んでも増えることはない。使わないと意味がないので、スキルなどを買う予定がないのなら、どんどん使っていこう。



⬆ステータスの値力を上げておくとJPが多くもらえる。これがいちばん手っ取り早い。

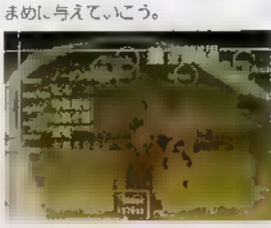
ステータス変換

どのステータスから順に上げていくかがポイント。まずはどんなレースでも役立つスタート、パワー、騎乗バランスの3つを重点的に上げていくのが基本。そして、それぞれレベルが上がったら、残りのステータスを好みで上げていくという流れがオススメ。

その際、注目したいのが運。さほど効果がなさそうに思えるが、最終コーナーや直線で馬群が割れてすんなり走ることができたり、有利な枠順を引き当てたりと、その効果は思いのほか高い。効果が現れるまで時間がかかるが、優先的に上げていくといいぞ。

競走馬に変換

このときに考慮したいのが、与えるJPの量。上昇する能力はJPの量に比例するため、量が多いほうがいいのだが、"馬が喜んでいる"など、能力がアップしないことも。大量に与えて能力が上がらなかったなんてことを防ぐためにも、少量をこまめに与えていこう。



⬅手持ちのJPに合わせて10、200ずつ与えよう。

JPを多くもらうためのコツ

レースに出る	GIなどの大きなレースで、かつ人気のない馬で勝つほどより多くのJPを獲得することができる。
調教師の指示どおり騎乗する	同じ指示でも距離の長いレースのほうが多くもらえる。また、障害レースの場合は平地レースよりも多くもらえる。
追い切りをする	うまく追い切りができれば、より多くもらえる。馬の調子をアップさせる効果もあるので、ぜひとも成功させたい。
ジョッキーズグランプリ	総合成績で5位までに入るともらえる。もちろん優勝すればもっとも多くのJPが手に入る。積極的に参戦しよう。
練習とミニゲーム	練習、ミニゲームはもらえるJPの上限がある。なお、ミニゲームの上級でExcellentをとるとJPがもらえる。
特定のレースに勝つ	おもにグレードレースなどで勝つとJPをもらうことができる。もらえる額は決まっているが、信頼度や魅力などで増加する。
イベントをこなす	特定の人物を探してほしいと頼まれ、それをこなすとJPがもらえる。全部で7つあり、複数こなすほど、もらえるJPはアップ。
act終了後	スキル"JPゲット"と"チャーム"の効果がある。act最終週には、これらのスキルをつけておくといいだろう。

スキル"JPゲット"や"チャーム"は土壇場で装備しても無効

レースに勝ったご褒美として、調教師などからもらえるJP。これはレース終了後に計算されているため、翌週、話しかける直前に"JPゲット"や"チャーム"といったスキルを装備してもムダ。JPはまったく増えない。獲得するJPを増やしたければ、レースのまえに、あらかじめ装備しておく必要があるのだ。



⬆いくら土壇場で変えても獲得できるJPは増えない。ムダなあがきはやめよう。

レース　レースに勝つことがジョッキーの使命！基本操作をマスターせよ

馬が思いどおりに操作できないとレースに勝てず、最悪の場合ゲームオーバーということも……。そんな状況を回避するためにも、馬の操作方法は完璧にマスターしておく必要がある。ここでは発進や推進など、各基本操作のコツを解説していく。

発進　実況のセリフにあわせてスタートをきる

ゲートを真後ろから見る視点になってから、2秒後にゲートは開く。しかし、どこから数え始めればいいのかわかりにくく、タイムでスタートのタイミングをとるのは厳しい。そこでポイントとなるのが、パターンが決まっている実況のセリフ。その特定のフレーズを合図にスタートするのだ。セリフ別のスタートのタイミングを下にまとめたので、チェックしておこう。



↑大きく出遅れなければいいので、ゲートが開いたことを確認してからでもいい。

セリフ　各馬ゲートイン完了～

「各馬ゲートイン完了」に続くセリフは「係員がはなれて～」のみ。この後半のセリフ、係員の「り」に合わせて、スタートをきればオーケーだ。セリフの内容よりもスタートのタイミングが早く、「スタート」のセリフでは完全に出遅れてしまう。セリフにだまされないように注意すること。

セリフ　すでに全馬ゲートに～

セリフは「すでに全馬ゲートにおさまっております。スタートしました」。合図となる言葉は「おさまっております」の「す」。「スタートしました」のひと呼吸入るまえに合図の言葉があるので、タイミングがとりやすい。数回練習すれば、確実に好スタートがきれるようになるはずだ。

セリフ　全馬ゲートの中に～

このセリフのみ、最初のセリフに続くセリフが3つあるので、注意が必要。ただし、セリフは複数あるが、入力のタイミングはほとんど同じだ。具体的な合図の言葉は「係員がはなれて～」の係員の「り」、「体勢ととのって」の体勢の「た」、「各馬そろって」の各馬の「く」となっている。

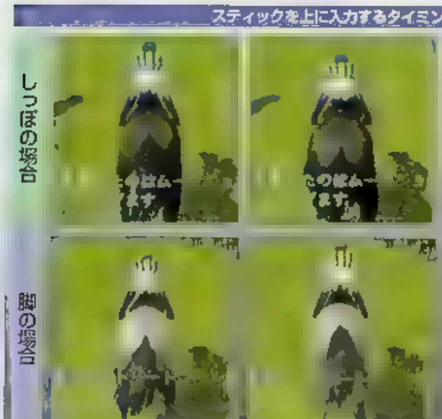
推進　しっぽや脚で入力のタイミングをつかむ

馬を横から見れば首の上げ下げがわかるので簡単に追えるが、レース中、ずっと視点を横に固定しておくわけにもいかない。そこで、しっぽや脚の動きに注目。これらは馬の首の上げ下げに対応しているので、比較的タイミングが合わせやすい。また、騎手の腕の動きを確認する方法もオススメだ。最後の手段は片方のスティック入れっぱなし。これで、もう片方を入力するだけでオーケーとなる。お試しあれ。



↑追っている最中はスティックの入力に合わせて、体または腕だけでもいいので前後に揺らし、リズムをとるとかなり追いやすい。

スティックを上に入力するタイミング



馬のしっぽは走ることに前後に揺れている。ポイントは手前に払われた瞬間で、これがスティックを上に入力するタイミング。しっぽが手前にくると、気持ちしっぽが広がったように見えるので、それを目安にするといい。

走っている最中はほとんど後脚しか見えていないが、よく見ると後脚のあいだから前脚が見える瞬間がある。これが入力のタイミング。しっぽで見にくいこともあるが、しっぽよりも動きが大きく、タイミングは合わせやすい。

抑止　細かいスピードの調整を覚えよう

スティックの倒しかたで、減速の度合が異なる。速度が上がり過ぎたからと、毎回大きくスティックを倒し、目一杯抑止していては、必要以上に減速する可能性もあり、あまり効果的ではない。小さくスティックを倒す、細かい抑止もできるようになっておこう。



←馬は自然に加速する。細かい抑止を長時間し、加速するのを抑えよう。

左右　大きく減速しないように細かく移動

左右の移動をすると、わずかだが減速する。移動が少しであれば問題ないが、2～3秒以上の移動となると思いのほかスピードが落ちる。そこで移動する際はチョンチョンと小刻みに入力するか、小さくスティックを倒そう。若干だが減速を抑えられるぞ。



←外枠から内に入る場合などは、減速を抑えるためにも時間をかけて。

ムチ　自信がなければ使う必要なし

急加速ができるため、ムチは使えると便利なのだが、ムチを使うことに気を取られ、肝心の馬を追う操作がおろそかになってしまっては意味がない。操作に慣れるまでは無理に使わなくてもいいぞ。なお、馬の中にはムチを使うとよれる馬がいる。初騎乗の馬などは、クセを確認しておくこと。

レースまえの追い切りのポイントを伝授

騎乗依頼の際、引き受けていた場合にのみ行うことになる追い切り。坂路、併せ馬、単走の3つがあり、この中から調教師に指示されたもの（ランダム）をひとつ行う。追い切りをすると、JPがもらえたり、調教師の信頼度が上がったりする以外に、馬の調子を上げるというメリットもある。ただし、追い切りが受けられる馬は毎週1頭のみ。しかも、追い切りを引き受けたあとにキャンセルしても、ほかの馬の追い切りを行うことはできない。追い切りを受ける際は慎重に!!

坂路　坂路のポイントは、どれだけ途切れることなく追えるか。左右の操作はまったく必要ないので、ひたすら追っていけばいい。ムチはうまく使えれば効果的なのだが、追うのが途切れてしまっては意味がない。マスターしていないのなら使用厳禁だ。ちなみに"GO"からではなく、"READY"の段階から馬を追うことができる。早めに追っておけば、それだけタイムが短縮できるので、必ず"READY"から追うようにしよう。

併せ馬　残り200メートルまでは併走する馬と差が開かないように走り、200メートル地点でスパート。ひたすら追って、差をつけてゴールすれば◎。ただし、併走する馬は追うのが非常にうまい。そのため、200メートルにこだわっていると失敗することが多い。そこで300メートルあたりからスパートを開始し、しっかりと差をつけるようにしよう。追うのが苦手なら、相手の馬が追い始めた時点でスパートを開始してもいいだろう。

単走　残り2ハロンと1ハロンで、そこまでのタイムが表示される。これを参考にスピードを調整するといい。最初に表示されたタイムを3倍した数字が、ゴール推定タイムだ。スピードは最初のタイム表示できっちり調整し、残り1ハロンで微調整を行うようにしよう。ちなみに、指示タイムが37秒だと調子が悪い、39秒では調子がいいことを表しているぞ。



↑タイムどおりゴールしても極端な加減速があると×。早めにスピード調節を。

攻略 ゲーム序盤のact.1で気をつけたいポイントをズバリ解説

基礎知識や操作のコツが身についてところで、ここからはシナリオ攻略。act.1を進めるうえで、注意したいポイントなどを解説していく。ゲーム開始直後なのだが、ゲームオーバーになるポイントもある。各解説を参考にプレイしてほしい。なお、物語は右にまとめたように7部構成。act.1のアンちゃんから順に進み、最終章であるepilogueを終えるとゲームクリアーだ。それぞれプレイ期間が決まっているので、あとどれぐらいでactが終了となるのか、確認する際などに活用してほしい。



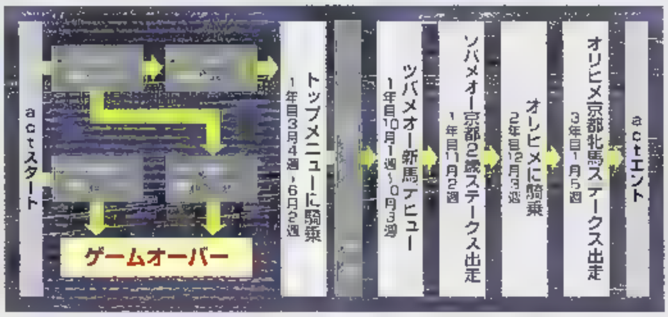
↑ちなみに、ゲームオーバー専用のムービーもある。とりあえず一度は見てみる？

各actの期間	
act.1	1年目3月1週～3年目 月5週
act.2	3年目3月3週～3年目12月4週
act.3	4年目3月1週～4年目12月4週
act.4	5年目3月2週～6年目3月3週
act.5	6年目10月1週～7年目6月4週
act.6	7年目9月5週～8年目5月4週
epilogue	8年目9月2週～8年目10月1週

act.1 アンちゃん

act.1で注意したいのは、最初の3ヵ月間で3勝しなければゲームオーバーという点だけ。あとは渋沢厩舎の専属ということで騎乗依頼も自然と集まるため、とくにプレイに差し支えるようなことはない。ゲームの基本的な流れやレースでの操作など、基本を確認しながらプレイしよう。


←専属なので、ほかの厩舎など移動できる施設は少ない。



スタート～1年目6月1週

期間内に規定数以上勝利しないとゲームオーバー

トップメニューに騎乗するために、3勝が必要となる。しかし、これにはタイムリミットがあり、5月2週までに1勝、6月1週までに3勝していないとゲームオーバー。ただし、騎乗できるレースは30近くあり、また騎乗することになる馬は能力が高い。3勝するのはそれほど難しくないだろう。





←最短では3月4週にトップメニューに騎乗することができる。5戦中3勝しなければいけないが、十分可能だ。

1年目3月4週～10月3週

トップメニューに騎乗したら1年目10月1週へ移行

6月1週までに3勝をあげると、トップメニューに騎乗することになる。しかし、このトップメニューに騎乗後、勝敗に関係なく、1年目10月1週まで時間が自動的に進む。戸惑わないようにしよう。なお、トップメニューはこれが引退レース。負けても問題ないが、できれば勝ちたいところ。


←やはり勝利で最後を飾ってあげたいものだ。

1年目11月2週

勝敗に関係なくツバメオーはつぎのレースで……

11月2週の京都2歳Sの勝敗で、その後のツバメオーの騎乗レースが変化。勝った場合は能登に乗り替わり12月2週の朝日杯に、負けた（または新馬戦2つに負けた）場合は木杉騎乗で12月1週のエリカ賞に出走する。だが、どちらのレースに出走した場合も着順に関係なく、悲しいイベントが　　。




←↑シナリオ上のイベントなので　回避することはできない。事実として受け止めよう。

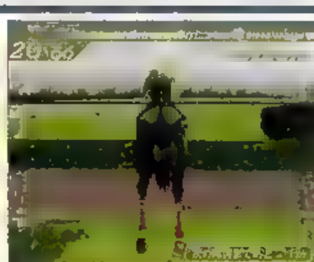
3年目1月5週

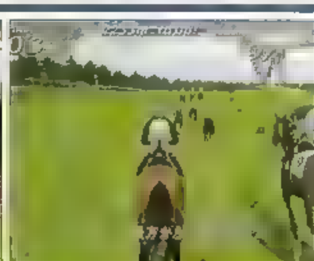
最終コーナーで……衝撃的なイベント発生！

スタートや道中などは通常どおり操作することができるのだが、最終コーナーを曲がった直後にムービーに切り替わり、ある衝撃的なイベントが発生する。これはシナリオ上避けて通れない必須イベント。レース展開などを変えても、絶対回避はできないので、しっかりと運命を受け入れよう。今後、このようなイベントレースは数多く登場するぞ。ちなみに、オリヒメは当分登場しないが、物語に深く関わってくるキーホースなので、忘れないように!!

障害レースにもきちんと乗れるようになっておくこと

2年目11月1週に渋沢調教師から障害レースに乗るように勧められる。シナリオに関係する障害レースはないので、渋沢調教師の言葉を無視してもいいのだが、障害レースは出走する頭数が少ないうえに勝ちやすい。また、もらえるJPが多というメリットがある。act.2以降、コンスタントに障害レースの騎乗依頼がくるので、乗れるようになっておいて損はないぞ。障害の飛越はスピードの調節だけでオーケー。基本的には平地と騎乗方法は同じで、ジャンプなどの操作はまったく必要ない。ただ、スピードを出しすぎていると、飛越後バランスを崩し、大きく減速してしまう。その馬の飛越限界速度を見極めて、スタミナのロスを防ぎ、障害レースマスターとなれ！


↑障害の練習でもJPがもらえる。JPを100まで獲得しているころには、操作に慣れているはず。


↑飛越のうまい馬の場合　最後の直線以外、何も操作しなくてもいいなんてことも。

目指せ！プライズ完全制覇

MAXIMUM CHASE

極プレイを大募集！

スーパープレイビデオを大募集。規定内容はステージ3のアベレージスピードとステージ8のト タルスコア。プレイ内容を収録したビデオ（VHSかDV）を、146ページのあて先「マキシマム チェイス係」まで送ってほしい。キミの挑戦を待っているぞ

ストーリーをクリアーしただけでは、「マキシマム チェイス」は終わらない。隠し要素や隠しカーなどのプライズに挑戦するところから、本当の戦いが始まるのだ！テクニックを総動員し、プライズに挑戦せよ！

タイトル	マキシマム チェイス		
発売元	マイクロソフト	ジャンル	ノンストップカーアクション
発売日	発売中（9月26日）	価格	6800円（税別）
開発	元気	制作者	プロデューサー
ブロック	302ブロック以上		
その他			

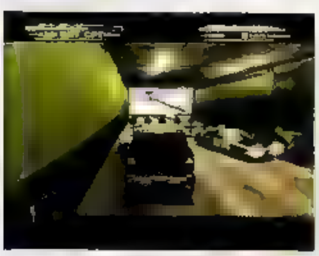
全プライズ獲得条件＆オススメ車種・ステージ

今回からストーリークリアー後のお楽しみ、プライズを攻略していこう。プライズ攻略に必要なのは、カーセレクトとステージセレクト。このふたつのプライズを手に入れたら、SPECIALにて残りのプライズを攻略していくのだ。

一部プライズの条件は厳しく、特定の隠し車種を手に入れないとクリアーが難しい。右に載せたプライズ必携マシンを、まずは手に入れてしまおう。デフォルトマシンと必携マシンがあれば、全プライズ攻略可能。あとは右下の表に沿って、プライズごとに車種を選べばクリアーは目前だぞ！



↑条件によって、使用する車種を変えていくことが重要だ。まずは、必携マシンを入手できるプライズに挑戦しよう。



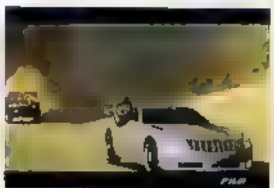
↑No.12の20時間以上プレイは、ステージ7のスタート地点を逆走し、バリケード直前で停まれば安全に時間を潰せるぞ。

プライズ必携マシン



TAHOE

←ショットガンで、ガンファイトも楽勝だ。



EVOQ

➡絶対必中のホーミングミサイルは強力だぞ。



Z28

⬅加速がいいので、No.14で大活躍する。

全プライズ獲得条件＆獲得プライズ

すべてのプライズ獲得条件、獲得プライズをまとめたものが、下の表だ。プライズは、ステータス画面で条件が表示されているものしか挑戦できないので注意。

	獲得条件	獲得プライズ	モード
NO.01	ゲ ムクリアーしろ	カ セレクトモ ト	ニュ ゲ ム
NO.02	10位以内にランクインしろ	ステ ジセレクトモード	ニュ ゲ ム
NO.03	1ステージ内で、オブジェクトを70個以上破壊しろ	チ トコード モノトーン	チェイス
NO.04	1ステージ内で、オブジェクトを50個以上撃ち壊せ	特典映像：Trailer	ガンファイト
NO.05	RANKINGでGRADE=Sを記録しろ	特典映像：Making Video	ニュ ゲ ム
NO.06	800キロ以上走行しろ	チートコ ド セピア	すべてのプレイモード
NO.07	1ステ ジ内でチェイサーを25台以上破壊しろ	特典映像 NISSAN Z	チェイス
NO.08	1ステージ内でオブジェクトをひとつも破壊せずにクリアーしろ	CHEVROLET TAHOE	チェイス
NO.09	1ステ ジ内でチェイサーを36台以上破壊しろ	チートコード エッジサンプリング	ガンファイト
NO.10	1ステージ内でミサイルを100発以上撃ち落とせ	LEXUS LS430	ガンファイト
NO.11	DIFFICULTY:HARDをノーコンティニューノーリトライでクリアーしろ	TOYOTA 2000GT	ニューゲーム
NO.12	20時間以上プレイしろ	LEXUS GS430	すべてのプレイモード
NO.13	ステージ5のUNKNOWNを倒せ	Cadillac EVOQ	チェイス
NO.14	すべてのチェイスステ ジでAVERAGE=155キロ以上を記録しろ	チェイスモ ド	チェイス
NO.15	ステージ3のUNKNOWNを倒せ	HUMMER H2 SUT CONCEPT	チェイス
NO.16	すべてのチェイスステ ジでLIFE=95パ セント以上を残してクリア しろ	corvette COLLECTOR'S EDITION	チェイス
NO.17	ガンファイトの1ステージ以内で15コンボ以上を記録しろ	CAMARO Z28	ガンファイト
NO.18	すべてのガンファイトステージでACCURACY=90パ セント以上を記録しろ	ガンファイトモ ド	ガンファイト
NO.19	すべてのガンファイトステ ジでLIFE=90パ セント以上を記録しろ	PONTAIC Firebird	ガンファイト

プライズ別オススメ車種＆ステージ

下の表は、各プライズの獲得条件を満たすためのオススメ車種、ステージをまとめたもの。ステージを特定していないプライズは、オススメステージに車種名を載せてある。プライズごとに車種選択をし、有利な状況で挑戦してほしい。

	No.2	No.3	No.4	No.5	No.7	No.8	No.9	No.10
STAGE1	Z06	—		Z06	TAHOE	350Z	—	—
STAGE2	Z06	—	Z06	TAHOE	—		—	—
STAGE3	Camaro	—	—	Camaro	—	—		—
STAGE4	Z06	—	—	Firebird	—	—	TAHOE	—
STAGE5	Z06	Camaro	—	Z06	—	—		—
STAGE6	SC430	—		EVOQ	—	—		
STAGE7	Camaro		—	Camaro		350Z	—	
STAGE8	SC430	—		EVOQ	—		—	SC430
STAGE9	Z06		—	Camaro		—	—	—
STAGE10	Z06	—		Z06	—		—	—

	No.11	No.13	No.14	No.15	No.16	No.17	No.18	No.19
STAGE1	Camaro	—	Z06		Camaro	—		—
STAGE2	TAHO	—	—		—	—	TAHO	TAHO
STAGE3	Camaro		Z28	Camaro	Camaro	—		
STAGE4	EVOQ		—	—	—	TAHOE	TAHO	TAHO
STAGE5	Z06	Camaro	Z06	—	Camaro		—	—
STAGE6	EVOQ	—		—		—	EVOQ	EVOQ
STAGE7	Camaro	—	Z06	—	Camaro	—	—	
STAGE8	EVOQ	—	—		—	—	EVOQ	EVOQ
STAGE9	Z28	—	Z28		Camaro	—		—
STAGE10	Z06	—	—		—	—	TAHO	Z06

難関プライズをワンポイント攻略するぞ！

それでは、プライズの中でも難しいとされるものを、いくつかピックアップして攻略していこう。攻略の中でオススメする車種、ステージは左ページの表にまとめているので、参考にしてもらいたい。No.8以外の攻略には必携マシンが必要。まずはこれらのプライズを[illegible]それからチャレンジし[illegible]も重要な要素だ。

No.05 ストーリーモードで総合グレードSを出せ

このプライズ獲得条件は、ストーリーゲームを選び、10ステージをクリアした時点での総合ランクで、グレードSを記録しろというものだ。

総合グレードSとは、10ステージのトータルスコアが100万点以上。これを記録するには、各ステージの車種選びと目標点数、重視すべき項目を把握することだ。オススメ車種は左ページに、目標点数と重視項目は下の表にまとめたぞ。

ちなみに、各ステージごとのランクは関係ないので、リトライでEランクが出ても進めて問題はない。



⬆まずはステージセレクト＆カーセレクトで、目標点数が出せるか練習すること。十分に練習したら挑戦してみよう。ミスがあったら、リトライでいい。

ステージ別重要項目

ステージ	重視するべき項目	目標点数
STAGE1	TIME/AVERAGE/LIFE	100000pts
STAGE2	ACCURACY/LIFE/MISS	65000pts
STAGE3	TIME/OBJECT/LIFE	120000pts
STAGE4	ENEMY/COMBO	160000pts
STAGE5	OBJECT/LIFE	130000pts
STAGE6	ACCURACY/LIFE	90000pts
STAGE7	MISS/LIFE	100000pts
STAGE8	ACCURACY	75000pts
STAGE9	OBJECT/LIFE	95000pts
STAGE10	LIFE	60000pts

No.08 オブジェクトを破壊せずにクリアーせよ

チェイスステージで、オブジェクトを破壊せずにクリアーできれば、プライズ獲得となる。このプライズをクリアーするためのオススメステージは、ステージ1だ。道路脇にはオブジェクトが多いが、注意する点が少ないのがオススメの理由。ステージ7でもクリアーは可能だが、オブジェクトの狭いあいだを抜ける必要があり、神経を使う場面が多い。ヘリの追撃も不安要素だ。

ステージ1の注意すべきは、路地裏の木箱、爆発ドラム缶だ。とくに爆発ドラム缶の脇に立つ小さなオブジェクトは見逃しやすいので、注意すること。ゆっくり走ろう。



⬆オススメ車種は車幅の狭いZだが、カマロでも問題なくクリアーできるぞ。



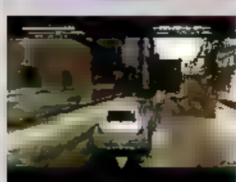
入り口

➡チェイサーを先行させて、入り口の柵を破壊させてから進入すること。



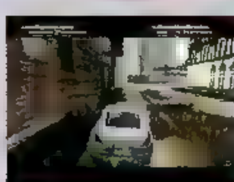
ドラム缶

➡爆発ドラム缶の脇に立つ、小さく目立たないオブジェクトに注意しよう。



木箱1

⬅左脇に大きな隙間があるので、しっかりとブレーキをかけゆっくり通り抜けよう。



木箱2

⬅よく見ると左のほうに狭い隙間がある。止まるほどの速度で慎重に抜けよう。

No.16 全チェイスステージLIFE95パーセント残せ

全チェイスステージでLIFE95パーセント以上というのは、ほとんど無事故でクリアーしろということ。チェイサーの攻撃や一般車の多いこのゲームでは、かなり難しいプライズであろう。神経を使うぞ。

このプライズではスピードは必要ないので、安全に走ることが第一の目標だ。カーブではしっかりと減速し、一般車を追い抜くときも減速して、タイミングを計る必要がある。ステージ7では一般車が多いので脇へ逃げたくなるが、壁への接触がいちばんのダメージ源となる。速度を落として一般車の動きを見て、隙間を抜けていこう。



➡どんなカーブでも減速して走ろう。ただし、止まらないように。



➡いちばん危ないのは、壁への接触だ。壁際はなるべく避けて走ろう。



⬅ショートカットも使い、安全なルートを確保。危険は避けるべし。



⬅ステージ9は暗いのでゆっくり走って前方確認をしていこう。

No.19 全ガンファイトステージでLIFE90パーセントを残せ

このプライズも難しいのだが、TAHOEとEVOQがあれば、クリアーの可能性は相当高くなる。

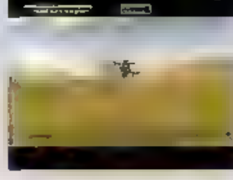
この条件でいちばん難しいのが、ステージ6であろう。ステージボスのヘリの攻撃を1回は受けてしまうと思うので、ボス戦までに余計なダメージを受けることができないのだ。EVOQでオーラが光るチェイサーを優先的に狙い、突進してくるポイントでもすばやく正確に射撃すること。爆発ドラム缶は、地面を狙って誘爆させよう。発射が遅れると、爆風に巻き込まれてしまうぞ。

ステージ8も同様に。爆発ドラム缶の処理がいちばんの難関となってくる。ボス戦はミサイルを受けるまえに、ダメージを与えよう。

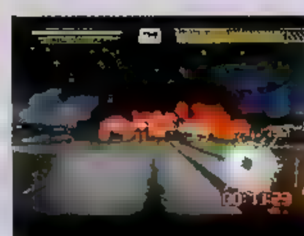
ステージ10は、爆発ドラム缶さえ破壊していけば、ライフ90パーセントを残してクリアーできるぞ。



➡ボス戦までには余計なダメージを受けないこと。



⬅ボス戦では、真ん中だけを狙って撃ち込もう。

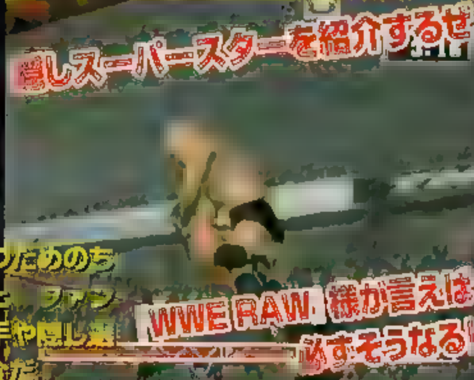


⬆ステージ10も爆発ドラム缶に注意。地面を狙って、爆風で破壊するのだ。

次号、超難関！ No.14を完全攻略

最難関のプライズとされる、ステージ3でのアベレージスピード155キロ以上！ 次号はプライズNo.14を完全攻略！ 目指せ160キロ

RAW



今回は勝負に勝つためのちょっとしたコツと、ファンには涙モノの選手や隠し選手をまとめて紹介だ。

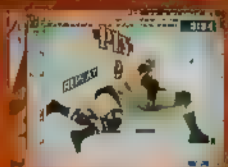
覚えておけば必ず役立つテクニック＆隠しレスラーを公開！

本作では、必殺技は試合をほぼ決定づけるほどの破壊力を持つ。したがって、プレイ中は必殺技を放つ条件であるボルテージゲージ(以下BG)を点滅させることが重要になってくる。そこで、今回は難しい操作を必要としないBGのキープ法を伝授しよう。また、今回は前回に引きつづき、選手の紹介とさらに隠し選手の出現方法もあわせて公開だ。

ボルテージゲージの保ちかた

コントローラーのボタンをフルに使うことで、現実さながらの動きが再現できる本作。それだけに、操作に慣れるまではBGに気を使ったプレイをする余裕があまりないので、ここでは簡単にできる、BGを減らさない方法を紹介しよう。うまく活用して、試合の流れをつかもう。

その① 自分でフォール解除



その② 場外で流れを変えろ



打撃対策が勝利への近道

試合中にもっとも多く使う攻撃は打撃技だろう。したがって、いかに相手の打撃を封じるかが勝負を分けるポイントになる。打撃対策の基本はYボタンによるガード。ガードをすれば、ダメージも受けずBGも減らないぞ。操作に慣れてきたら、相手に反撃できる返し技も狙っていきたい。

余裕があれば返し技を

相手の打撃に合わせてXボタンとAボタンを同時に押せば、返し技を出せる。返し技のタイミングは技によって違うので、体で覚えるしかない。しかも当たり判定が厳しいので、初心者は控えたほうが無難かも。





打撃技にも変化をつけろ

相手の返し技を防ぐには、タイミングを読まれないよう、いくつかの打撃技を織り交ぜる攻撃が有効。リズムが単調になるので、Bボタンを連打するのは控えよう。ちなみに、相手に同じ打撃技をくり返し当ててもBGは上がらないので注意しよう。



⬆ガードは掴み技に弱い。相手に読まれないよう、ガードしすぎは控えよう。

隠しスーパースターのひとりはあの男！

WWEには、つねにファンからブーイングを浴びつづける絶対的な悪役がいる。その男の名はビンス・マクマホン。親子3代にわたってWWEを経営してきた悪のオーナーだ。そんなWWEのドラマには欠かせないビンスを、なんと本作では隠しレスラーとして操作することができるぞ。彼を出現させる条件は"タイトルマッチ"モードの"WWEチャンピオンシップ"をクリアーすること。ランダムに選ばれた12人の選手に勝ち進めばクリアーだ。ただし、勝ち進むたびに敵の強さもアップしていく。通算で3回負けるとゲームオーバーになるので注意が必要だ。勝ち進むコツは、BG点滅時には確実にA+B技をくり出すこと。敵はすぐにBGを回復してくるので、必殺技は出せるときに出しておくクセをつけよう。

出現条件	タイトルマッチモードのWWEチャンピオンシップをクリアー。キャラクターレベル制限なし。



⬅ビンスの妙技、ストーンコールドスタナー炸裂

客を敵に回す汚い攻撃で

オーナーでありながら、WWEヘビー級王座に君臨した経験があるビンス。ブーイング必至の反則攻撃で屈強な選手たちを屈服させるのだ。

この技を見ておけ！

ストーンコールドスタナー	(G)前から掴んでA+B
ローブロー	スタンディング時A+B
ヘッドバット	あお向けの相手の頭でA+B

使ってシブいキャラクターの妙技HOW TOリスト

前回に引きつづき、今回も「WWE RAW」に登場する個性的な面々を紹介するぞ！ また、実際に彼らがよく使う技もあわせて公開。彼らの闘いを再現し、魅せながら勝つ醍醐味を味わおう。



豪快に投げ飛ばせ

アルバート

投げ技を得意とするアルバート、とにかく相手を投げまくろう。最後は必殺のボルドーボムでフィニッシュだ。

ダブルアームスープレックス	前から掴んでA
ボルドーボム	(G)前から掴んでA+B
パワースラム	カウンターでA+B



マネキンの頭で攻撃だ!

アル・スノー

おもにハードコア戦で活躍。必殺技のスノープラウも強烈だが、最後は凶器のマネキンを使って勝つと彼らしいぞ。

スノープラウ	(G)前から掴んでA+B
アル・スノー式ヘッドバット	前から掴んで↑or↓+A
ムーンサルトアタック	コーナー上でA+B



極太の腕を叩き込め

ブラッドショー

ファルークとタッグ王座に輝いたブラッドショー。パワー殺法で相手を痛めたあとはクローズラインでF.N。

クローズラインフロムヘル	走りながらA+B
パワーボム	(G)前から掴んでA+B
スパインバスター	カウンターでA+B



力とスピードを兼ねそろえた

クラッシュ

動きの速さだけでなく、パワーもあるクラッシュ。高い運動能力を活かしたジャンピングスイングDDTは必見だ。

ジャンピングスイングDDT	(G)前から掴んでA+B
フリップハリケーンラナ	エプロン外から掴んでA
リバースDDT	(G)後ろから掴んでA+B



用心棒仕込みのラフファイトを

ファルーク

殴る蹴るのラフファイトが得意。しかし、要所ではドミネイターなどの強烈な投げ技を織り交ぜつつ闘おう。

ドミネイター	(G) 前から掴んでA+B
投げっぱなしスパインバスタ	カウンターでA+B
ダイビングクローズライン	スタンディング時A+B



原始的な技を駆使しよう

ハク

ヘッドバッドなどの野性的で単純明快な技を多く持つ。ちょこまか動かず、打撃で攻撃するとイメージに合うぞ。

トンガデスグリップ	(G) 前から掴んでA+B
ハクハンマー	(C) ←or→+AorX
ハクスプラッシュ	寝ている相手にX



ハードコアなファイトが魅力

ハードコア・ホーリー

その名のとおりハードコアな闘いかたには定評がある。場外戦でいろんな凶器を使いこなしつつ試合を展開しよう。

ファルコンアロー	(G)前から掴んでA+B
ブランチャ	ロープ際から場外へ十字+A
リバースDDT	(G) 後ろから掴んでA+B

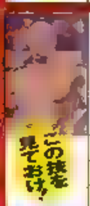


やられながらも悪どく勝利を

アイボリー

現実にはやられキャラというイメージがあるアイボリー。急所攻撃などの姑息な技をあえて多く使っていこう。

アイボリー式ファルコンアロー	(G)前から掴んでA+B
アイボリー式ボディスラム	前から掴んでA
ロープブロー	スタンディング時A+B

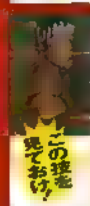


スタンダードな技が多い

ジャスティン・クレイディブル

派手な技があまりないジャスティン。唯一の固有技、ザッツインクレイディブルはここぞというときにくり出そう。

ザッツインクレイディブル	(G)前から掴んでA+B
雪崩式ブレーンバスター	(C)前から掴んでA+B
ショルダースルー	カウンターでA+B



黒人ならではのバネを活かせ

K-クイック

ラッパーであるクイックの武器はリズム感あふれる攻撃。テンポよい攻撃を心がけ、バネを活かした飛び技で勝負。

リバースファルコンアロー	(G)前から掴んでA+B
奪戦キック	走りながらA+B
Kクイック式パンチ	スタンディング時A+B

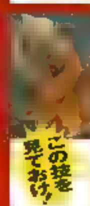


女性キャラNo.1のテクニック

モーリー・ホーリー

何度も女子王座を獲得した実力派。オリジナルのモーリーボム、モーリーゴーランドは男にも通用する威力を持つ。

モーリーボム	(G) 前から掴んでA+B
モーリーゴーランド	(C)前から掴んでA+B
リバースDDT	(G)後ろから掴んでA+B



見た目に反した繊細な技術の持ち主

ペリー・サターン

全身タトゥーの見た目とは裏腹に、高い技術を持つサターン。スープレックスなどの高度な技を使って攻撃しよう。

デスバレーボム	(G)前から掴んでA+B
シャーマンスープレックスホイップ	後ろから掴んで←or→+X
リバースDDT	(G)後ろから掴んでA+B



トリッキーな動きで勝負

スパイク・ダッドリー

ダッドリー3兄弟の末っ子。小さい体を補って余りある俊敏な動きが彼の魅力。とにかく動いて相手をかき回せ。

スパイククラッシュ	(G)前から掴んでA+B
ダッドリードッグ	(C)後ろから掴んでA+B
フリップホイップ	カウンター時A+B



強烈な打撃が得意

スティーブ・ブラックマン

打撃技、とくにキック攻撃が多彩。強烈なキックで相手にダメージを与え、最後はハードコアパワーボムで決めろ。

回し蹴り	スタンディング時←+X
レッグスイープ	スタンディング時A+B
ハードコアパワーボム	(G)後ろから掴んでA+B



オリジナルの技が多彩

タズ

身長は低いが、投げ技と関節技が得意。投げ技でも勝負がつかないときは、タズミッションで相手を締め落とそう。

タズスープレックス	(G)前から掴んでA+B
タズミッション	(G)後ろから掴んでA+B
スロイダー	カウンターでA+B



長身からのパワー殺法は強烈

テスト

長身からくり出されるキック、投げ技はともに強力だ。最後はなんと言ってもテストパワーボムで決めたいところ。

テストパワーボム	(G)前から掴んでA+B
ハイアングルボディスラム	前から掴んでA
パンプハンドルスープレックス	(G)後ろから掴んでA+B



ユニーク武器&レアアイテムの入手法を伝授!

特定の条件でのみ入手できるレアアイテムと、プレイヤー武将39名固有の強力な"ユニーク武器"入手の条件を一挙公開!

真・三國無双2

SHIN・SANGOKUMUSOU 2

タイトル	シン・サンゴクムソウ2		
発売元	コーエー	ジャンル	タクティカルアクションゲーム
発売日	発売中(9月28日)	価格	6800円(税別)
開発	コーエー	作家	プロデュース:ω-Force
メモリー	15ブロック以上		
その他	—		

レアアイテムを入手せよ

下記の12からなる特殊な効果を持つ"レアアイテム"は、ある特定の条件を満たさないと入手できない。逆にいえば、条件さえ満たせば必ず入手できる。難易度も関係ないので、ぜひチャレンジしてみよう。

赤兎鞍 [illegible]	的盧鞍 [illegible]	皇帝鞍 [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
孫子兵法 [illegible]	護衛心得 [illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	頑鉄甲 [illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

※1 プレイヤーが諸葛亮ではなく、陸遜が健在なら、プレイヤーが蜀軍初期配置地点に進入するか、一定時間経過で陸遜による火計準備イベント発生、朱然部隊がマップ中央付近に出現(難易度"易しい"でプレイすると位置がわかる)。朱然がマップ中央地点に進入すると火計が成功してしまうので、そのまえに朱然または陸遜を撃破することで火計の阻止ができる。※2 趙雲か魏延が撃破され、張飛か黄忠も撃破されると発生。※3 許褚か徐晃が撃破され、張郃か甄姫も撃破されると発生。※4 張遼が健在なら、張遼部隊と太史慈部隊がマップ中央付近に進入し、ステージ開始から一定時間が経過すると、太史慈が張遼部隊に撃破されるイベント発生(プレイヤーが太史慈なら発生しない)。このイベントが発生済みか、プレイヤーが太史慈ならばステージ開始から一定時間が経過するか、徐盛か董襲のどちらかが撃破されるか、の3つのうちのひとつの条件が満たされたなら、孫権部隊が途切れた橋を飛び越えて、対岸に移動するイベントが発生。このイベント発生後、一定時間が経過すると、姿が見えなくなっていた張遼部隊が孫権部隊の間近に出現し、奇襲をかける。※5 馬仁が健在なら、徐晃部隊がマップ左上に進入した時点で楊秋、侯選、李堪の部隊がマップ上方へ進軍するイベント発生。このイベントが発生済みで、ステージ開始から一定時間が経過、もしくは韓遂部隊と曹操部隊が戦闘を開始し、龐徳と馬岱を撃破、楊秋か侯選か李堪か成宜か程銀のいずれかを撃破、という条件を満たし、韓遂が健在なら、韓遂説得のイベントが発生。さらに、このイベントが発生してから一定時間が経過し、韓遂が健在で、韓遂部隊の兵数と士気がある程度減少していると、韓遂部隊が曹操軍に寝返る。

英雄たちが食玩に!!『真・三國無双キャラクターズフィギュアコレクション』

お菓子にフィギュアなどのおまけがついていることで人気の、いわゆる"食玩"の世界に、ついに『真・三國無双』の世界が参入。フィギュアは全高10センチにもおよぶ特大スケール。ゲームでおなじみのキャラクターたちを忠実に再現している。詳細は右記のサイトを参照のこと。仕様変更の可能性もあるので、こまめにチェックすることをおすすめする。

- ●商品名 真・三國無双キャラクターズフィギュアコレクション
- ●種類 キャラクター9種類+シークレット1種類×フルカラー・ブロンズ・クリアー計30種類
- ●予定価格 1個300円
- ●発売時期 2002年11月下旬予定
- ●発売元 株式会社カマヤ
- ●販売代理店 株式会社カフェレオ
- ●サイトURL http://www.cafereo.co.jp/sangoku_musou_cf.htm



※画像は監修中の原型見本です。実際の商品とは異なる可能性があります。

第四の武装"ユニーク武器"獲得条件一覧

各プレイヤー武将に設定されている"ユニーク武器"の入手法を紹介。重要なのは、難易度設定を"難しい"でプレイすること。条件を満たせば"貴重品発見"、"輸送部隊出現"などのメッセージが現れる。

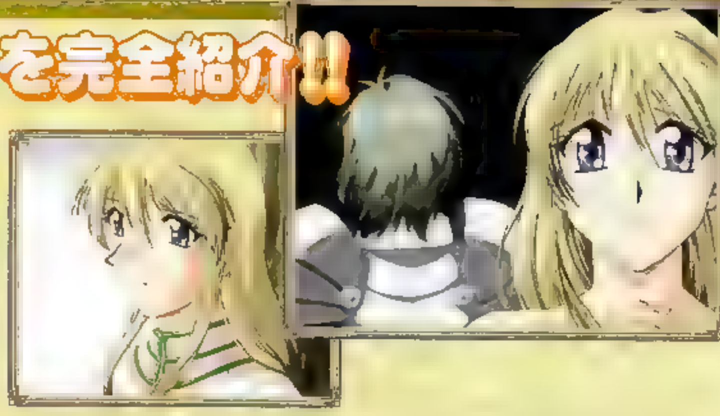
- **趙雲**（ちょううん） 豪龍胆 — [illegible]
- **関羽**（かんう） 青龍偃月刀 — [illegible]
- **張飛**（ちょうひ） 破軍蛇矛 — [illegible]
- **馬超**（ばちょう） 龍騎尖 — [illegible]
- **黄忠**（こうちゅう） [illegible] — [illegible]
- **魏延**（ぎえん） 双極滅星 — [illegible]
- **姜維**（きょうい） [illegible] — [illegible]
- **龐統**（ほうとう） [illegible]神杖 — [illegible]
- **諸葛亮**（しょかつりょう） 朱雀羽扇 — [illegible]
- **劉備**（りゅうび） [illegible] — [illegible]
- **夏侯惇**（かこうとん） [illegible] — [illegible]
- **典韋**（てんい） [illegible] — [illegible]
- **張郃**（ちょうこう） [illegible] — [illegible]
- **許褚**（きょちょ） [illegible] — [illegible]
- **夏侯淵**（かこうえん） [illegible] — [illegible]（※9）[illegible]
- **張遼**（ちょうりょう） [illegible] — [illegible]
- **徐晃**（じょこう） [illegible] — [illegible]
- **甄姫**（しんき） [illegible] — [illegible]
- **司馬懿**（しばい） [illegible] — [illegible]
- **曹操**（そうそう） [illegible] — [illegible]
- **周瑜**（しゅうゆ） 古錠刀真打（ーコテ…） — "赤壁の戦い"孫権軍シナリオで、夏侯淵（フリーモードなら張郃）か徐晃のどちらか＋蔡瑁を撃破後に現れる木箱から入手。
- **孫尚香**（そんしょうこう） 日月乾坤圏（ージツゲ…） — "石亭の戦い"呉軍シナリオで、曹休の撃破後に現れる木箱から入手。
- **黄蓋**（こうがい） 断海鞭 — "赤壁の戦い"孫権軍シナリオで、[illegible]の撃破後に現れる木箱から入手。
- **太史慈**（たいしじ） 虎撲殴狼改（ーコボ…） — "[illegible]"連合軍シナリオで、[illegible]、[illegible]、大喬、小喬をすべて撃破後に現れる木箱から入手。
- **甘寧**（かんねい） 覇海 — "合肥の戦い"呉軍シナリオで、太史慈が張遼部隊に撃破されるイベントを発生させる（前ページ※4参照）。そのあとに現れる輸送部隊を倒して入手。
- **陸遜**（りくそん） 閃飛燕 — "夷陵の戦い"呉軍シナリオで、マップ中央にある"石兵八陣"を突破するイベントを発生させる。そのあと、[illegible]か[illegible]のどちらか一方[illegible]で撃破すると現れる木箱から入手。
- **呂蒙**（りょもう） 白虎[illegible] — "[illegible]の戦い"呉軍シナリオで、関羽を撃破後に現れる木箱から入手。
- **大喬**（だいきょう） [illegible]美扇 — "石亭の戦い"呉軍シナリオで、[illegible]を撃破後に現れる木箱から入手。
- **小喬**（しょうきょう） [illegible]佳扇 — "[illegible]"呉軍シナリオで、[illegible]を撃破後に現れる木箱から入手。
- **孫堅**（そんけん） [illegible]天狼剣 — "[illegible]"[illegible]軍シナリオで、[illegible]公を撃破後に現れる木箱から入手。
- **孫策**（そんさく） 覇王 — [illegible]軍シナリオで、太史慈、厳白虎、王朗が健在の状態で劉繇を倒し、太史慈が撤退るイベントを発生させ、そのあとに現れる木箱から入手。
- **孫権**（そんけん） [illegible]狼剣 — "[illegible]"呉軍シナリオで、[illegible]を撃破後に現れる木箱から入手。
- **張角**（ちょうかく） 轟火神杖 — [illegible]
- **貂蝉**（ちょうせん） 金麗玉錘 — [illegible]
- **呂布**（りょふ） 無双方天戟 — [illegible]
- **董卓**（とうたく） [illegible]星剣 — [illegible]
- **袁紹**（えんしょう） 真覇道剣 — [illegible]
- **孟獲**（もうかく） 百獣王 — [illegible]
- **祝融**（しゅくゆう） 業火 — [illegible]

※6 ステージ開始から一定時間経過後などの諸条件で[illegible]が到着。そのあと一定時間経過後などの諸条件で[illegible]のイベントが発生するか、そのままにプレイヤーが[illegible]した状態で[illegible]部隊近辺に到達することで発生。 ※7 ステージ開始から一定時間経過後などの諸条件で[illegible]が到着。そのあとプレイヤーかマップ右の端に到達し、さらに曹操、夏侯惇、張遼のいずれかの部隊が同じ橋に到達することで発生。 ※8 ステージ開始から一定時間か経過するか、[illegible]がマップ左下近辺に到達することで、[illegible]部隊が救援に現れる。 ※9 プレイヤーと黄忠がマップ中央の坂の中ほどより上に進入すると発生。 ※10 夏侯淵が健在で、ステージ開始から一定時間が経過し、さらに黄忠がマップ中央の坂の上方に到達すると発生。 ※11 華雄、張斉、徐栄、李傕、郭汜がすべて撃破され、董卓、呂布、貂蝉がすべて健在なら発生。

女のコとのイベントを完全紹介!!

～リーヴェラント英雄伝～ Braveknight ブレイブナイト

In become a knight of strength and gallantry has been my dream. A knight I have become, and for you, I always will be.



タイトル	ブレイブナイト～リーヴェラントエイユウテン～		
発売元	パンサーソフトウェア	[illegible]	[illegible]
発売	発売中（[illegible]）	価格	6800円（税別）
開発	パンサーソフトウェア	制作	プロデューサー：[illegible]
容量	1ブロック		
その他	―		

恋愛育成シミュレーションの醍醐味といえば、何といっても女の子とのイベントの数々。今回はすべての登場キャラとのイベントの出現条件を徹底紹介しちゃうよ!!

すべてのイベントの出現条件を網羅！ これでどんな女のコとの仲もバッチリ!!

イベントを体験するためのポイントは女の子の好感度。いかに好感度を上げていくかが、本作のキモだ。とっておきの情報を紹介すると、初期設定の段階での、女の子の好感度は基本的に150。以下に好感度を上げる方法を紹介するので、適宜ポイント上げに励もう。この好感度ポイントはゲーム中には確認できないので、ある程度自分できっちり計算していくことをオススメする。マメな男が勝利を得るのは現実と同じだ！

女の子の好感度を上昇させるポイントは？

[illegible]

隠しキャラ・ルフィーナの出現条件＆イベント

ゲームをプレイした方ならすぐに気づいたことと思うけれど、本作に登場する女の子は14人だけではない！　ある条件を満たすことによって、隠しキャラが出現するのだ。彼女の名前はルフィーナ。隣国ローフェニアの王女だ。出現条件はかなり厳しめになっているけれど、ファンたるもの、彼女に会わない手はないよね。



←隣国の王女ルフィーナ。レミリアのイトコかな？

3年目以降で主人公のレベルが5[illegible]以上。さらに各キャラの好感度が以下の場合。
レミリア/600以上、リィーナ/300以上、ヒルダ/300以上、シフォン/300以上、アリアナ 300以上

イベント名	発生時期	条件
[illegible]	3年目以降	[illegible]以上、リィーナの好感度が[illegible]以上、ヒルダの好感度が[illegible]以上、シフォンの好感度が300以上、アリアナの好感度が300以上、主人公のレベルが5以上
[illegible]		"馬車の窓から[illegible]"発生後に発生
[illegible] ♣		"[illegible]"時に発生。"[illegible]の騎士[illegible]の王女"が発生している。主人公のレベルが7以上
[illegible]		"ローフェニアにて"が発生している。主人公のレベルが8以上
[illegible]		4つのイベントがすべて発生している。主人公のレベルが9以上

レミリア

[illegible]

イベント名	発生時期	条件
[illegible]	プロローグ後	プロローグイベント後に強制発生
[illegible]	1年目4月3日	強制発生
[illegible]	春	"お友達に[illegible]"が発生している
[illegible]	2年目以降の夏	レミリアの好感度が300以上
[illegible]	秋	レミリアの好感度が450以上&不機嫌ではない。シフォンの好感度が500以上
[illegible]	夏	レミリアの好感度が600以上&不機嫌ではない
[illegible]	9月23日（[illegible]）	"王女の休日"が発生している。レミリアの好感度が600以上
[illegible] ♣	2年目以降	"[illegible]"時に発生。[illegible]パラメータ700以上、[illegible]の好感度が750以上
[illegible] ♡	2年目以降の春	グーベル山、トルヴァの森にて発生。レミリアの好感度が750以上
[illegible] ♡	3年目以降の夏	グーベル山、トルヴァの森にて発生。レミリアの好感度が750以上
[illegible]	4年目3月20日（[illegible]）	"星を見上げて""王女と王子"が発生している。レミリアの好感度が[illegible]以上&不機嫌ではない

リィーナ

[illegible]

イベント名	発生時期	条件
[illegible]	[illegible]	強制発生
[illegible]	冬	リィーナの好感度が300以上
[illegible]	冬	リィーナの好感度が300以上（最大3回発生）
[illegible]	春	リィーナの好感度が300以上&不機嫌ではない
[illegible] ♡	2年目以降の春	グーベル山、コライネの丘にて発生。リィーナの好感度が300以上
[illegible]	2年目以降	舞踏会イベント時に発生。リィーナの好感度が450以上
[illegible] ♡	2年目以降	厩舎にて発生。リィーナの好感度が450以上&不機嫌ではない
[illegible]	2年目以降の夏	リィーナの好感度が600以上&不機嫌ではない
[illegible] ♡	3年目以降の秋	庭園にて発生。リィーナの好感度が750以上&不機嫌ではない
[illegible]	3年目以降の冬	レミリアとデートの約束をしている。リィーナの好感度が750以上
[illegible]	3年目以降の秋	"リィーナとレミリア"が発生している。リィーナの好感度が900以上

ヒルダ

わがままで高飛車な彼女らしく、ほかのキャラ[illegible]

イベント名	発生時期	条件
[illegible]	[illegible]	強制発生
[illegible]	夏	"[illegible]""[illegible]・大通り""[illegible]・市場""[illegible]・住宅街""[illegible]・裏通り"訪問時に発生
[illegible]		"世間知らず"が発生している
[illegible]	1年目夏	"世間知らず"、"プライド"が発生している
[illegible]	8月1日-13日	手紙イベントで発生。"プライド"が発生している
[illegible]	8月14日	招待されている場合、強制発生
[illegible] ♡	2年目以降の春	グーベル山、コライネの丘、[illegible]にて発生。ヒルダの好感度が600以上
[illegible] ♡	2年目以降の夏	グーベル山、トルヴァの森にて発生。ヒルダの好感度が600以上
[illegible]	秋	ヒルダの好感度が600以上&不機嫌ではない
[illegible] ♡	2年目以降の秋	ヒルダの好感度が750以上
[illegible]	冬	"小さな演奏会"が発生している。ヒルダの好感度が900以上

シフォン

シフォンでポイントになるのは、レミリアの[illegible]

イベント名	発生時期	条件
[illegible]	[illegible]	強制発生
[illegible]	1年目秋	主人公のレベルが3以下。シフォンが不機嫌ではない
[illegible]		主人公のレベルが4になったとき
[illegible]	冬	シフォンの好感度が500以上&不機嫌ではない
[illegible]		レミリアとの初デート後に発生
[illegible]	秋	シフォンの好感度が500以上&不機嫌ではない。レミリアの好感度が450以上
[illegible]	秋	シフォンの好感度が600以上&不機嫌ではない
[illegible]	秋	シフォンの好感度が750以上&不機嫌ではない
[illegible]	秋	1回目が発生したあとに連続して発生
[illegible]	冬	シフォンの好感度が900以上&不機嫌ではない
[illegible]	3年目以降の春	舞踏会イベント時に発生。"仕組まれた密会"、"騎士の肖像""迷う心"が発生している。シフォンの好感度が900以上

※表中♣は仕事選択時に発生するイベント、♡はデートイベントです。

アリアナ



イベント名	発生時期	条件
	年目4月5日	強制発生
	1年目秋	アリアナが不機嫌ではない
	春	アリアナの好感度が300以上&不機嫌ではない
♡	2年目以降冬	図書室にて発生。アリアナの好感度が300以上
♡	2年目以降夏	緑ヶ原 コライネの丘にて発生
	秋	アリアナの好感度が600以上&不機嫌ではない
	春、夏、秋	アリアナの好感度が600以上&不機嫌ではない
♡	10月1日~16日	グーベル山、トルヴァの森、コライネの丘、緑ヶ原、図書室にて発生。アリアナの好感度が600以上
	10月17日	前半が発生していると、剣術大会イベントにて発生。アリアナの好感度が600以上
	3年目以降	舞踏会イベントにて発生。アリアナの好感度が600以上
	冬	アリアナの好感度が900以上&不機嫌ではない

リュア



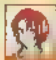
イベント名	発生時期	条件
	1年目5月15~31日	強制発生
	※2	リュアの好感度が200以上&不機嫌ではない
		1回目が発生している。リュアの好感度が200以上&不機嫌ではない
	1年目	リュアの好感度が200以上&不機嫌ではない
	春、秋、冬	リュアの好感度が300以上&不機嫌ではない
	春、秋、冬	1回目が発生したあとに連続して発生
	春、秋、冬	リュアの好感度が600以上&不機嫌ではない
	春、秋、冬	リュアの好感度が600以上&不機嫌ではない
	夏	リュアの好感度が600以上&不機嫌ではない
	夏	"約束?"発生後の一番近い休日に発生
♡	春、秋、冬	劇場にて発生。リュアの好感度が600以上
	春、秋、冬	リュアの好感度が750以上&不機嫌ではない 主人公のレベルが7以上
		"騎士と僧女"が発生している 舞踏会イベントで発生 リュアの好感度が900以上

ステラ



イベント名	発生時期	条件
	年目3月 日、日	強制発生
	1年目春 秋、冬	"出会いはジャガイモから"が発生している。ステラの好感度が200以上&不機嫌ではない
	1年目春	"出会いはジャガイモから"が発生している ステラが不機嫌ではない
	1年目春 秋、冬	"眠る男の子?" "二度目はニンジン"が発生している。ステラの好感度が200以上
♡	夏	ステラの好感度が400以上
	春、秋、冬	ステラの好感度が600以上&不機嫌ではない
	冬	ステラの好感度が600以上&不機嫌ではない
	冬	"約束?"発生後のいちばん近い休日に発生
♡	春	グーベル山 トルヴァの森、コライネの丘 緑ヶ原にて発生。"にぎやかな夕食"が発生している。ステラの好感度が400以上
	春、秋、冬	"にぎやかな夕食"が発生している。ステラの好感度が750以上&不機嫌ではない
		"お見合い どうしよう?"が発生している。ステラの好感度が900以上

エルディア



イベント名	発生時期	条件
♧		"稽古 剣術"行動時発生
	--	"氷の騎士"発生後にエルディアと遭遇するイベントが4回発生している
♧	--	"稽古 剣術"行動時発生。"冷たさに隠されたもの"が発生している
		エルディアをデートに誘うと発生。
	2年目以降の春、夏、秋	舞踏会イベントにて発生。"氷解"、"休日を共に過ごす条件"(デート可能になっている)が発生している。エルディアの好感度が450以上
♡	秋	劇場にて発生。エルディアの好感度が600以上
♡	春	グーベル山、コライネの丘 緑ヶ原にて発生。エルディアの好感度が600以上
♡	冬	デート終了時に発生 エルディアの好感度が750以上
♧		"稽古 剣術"行動時発生。"父と娘"が発生している。剣術パラメータが800以上。エルディアの好感度が900以上

フェリル



イベント名	発生時期	条件
	年目4月6日~30日	強制発生
♡		稽古場にて発生
		"剣"が発生している。フェリルが不機嫌ではない
♡	春、秋、冬	噴水広場、市場、占い屋、教会、劇場にて発生。フェリルとのデートを 回以上している
♡	秋	グーベル山、トルヴァの森、緑ヶ原にて発生 "剣と弓"が発生している。フェリルの好感度が300以上
♡	春、秋、冬	稽古場にて発生。フェリルの好感度が600以上
♧		"巡回 噴水広場" "巡回 大通り" "巡回 市場"、"巡回 住宅街" "巡回 裏通り"行動時に発生。"騎士になった実感は?"が発生している。フェリルの好感度が600以上
		リィーナ、フェリル、テス以外のキャラとのデート後10日以内。フェリルの好感度が700以上&不機嫌ではない
♡	3年目以降冬	グーベル山、トルヴァの森、アンディーナ湖、ウェルーフ川、コライネの丘、緑ヶ原、噴水広場、市場、占い屋、教会、劇場にて発生。"信頼の一矢"が発生していない。"たまには、着飾って"発生中ではない。デートがつまらなかったと言われていない。フェリルの好感度が600以上
		フェリルの好感度が900以上&不機嫌ではない

ミリア



イベント名	発生時期	条件
	2年目4月 日	強制発生
		剣術パラメータが300以上。ミリアの好感度が300以上&不機嫌ではない
		ミリアをデートに誘ったときに発生
♧	10月7日~14日	"稽古・剣術"行動時発生
♧		"稽古 剣術"、"剣術指導"行動時 もしくは休日行動で訓練場もしくは廊下(兵舎)に行ったときに発生。ミリアの好感度が300以上
♡	春、秋	噴水広場、市場、占い屋、教会、劇場にて発生。ミリアとのデートを11回以上している。ミリアの好感度が500以上
♧		"巡回 噴水広場" "巡回 大通り" "巡回 市場" "巡回 住宅街" "巡回 裏通り"行動時に発生 "これ 読んで下さい"が発生している ミリアの好感度が600以上
♡	3年目以降の夏	噴水広場、市場、占い屋、教会、劇場にて発生 "見習い時代の思い出"が発生している。"恋人に見られたくて"が発生中ではない。デートがつまらなかったと言われていない。ミリアの好感度が900以上

シャル



イベント名	発生時期	条件
♧		"学ぶ 文芸" "学習 教養"行動時 発生
		教養パラメータ200以上。シャルの好感度が200以上&不機嫌ではない
		"猫の手も借りたくて"が発生している。教養パラメータが200以上。シャルの好感度が200以上&不機嫌ではない
♡	春 夏	グーベル山 トルヴァの森にて発生。シャルの好感度が400以上
	春、夏、秋	シャルの好感度が600以上&不機嫌ではない
		シャルの好感度が600以上&不機嫌ではない
♡		図書館にて発生。シャルの好感度が800以上
		シャルの好感度が900以上&不機嫌ではない
		"魅了の呪文"が発生している。シャルの好感度が900以上

ソフィア



イベント名	発生時期	条件
♧		"礼拝"行動時または休日行動時に教会へ移動すると発生
♧		"礼拝"行動時または休日行動時に教会へ移動すると発生 ソフィアの好感度が200以上
♧		"礼拝"行動時または休日行動時に教会へ移動すると発生 ソフィアの好感度が300以上
♧	春、秋	"礼拝" "教会で奉仕活動"行動時または休日行動時に教会へ移動すると発生。ソフィアの好感度が400以上
♡	春	コライネの丘もしくは緑ヶ原にて発生。ソフィアの好感度が400以上
♡	夏	アンディーナ湖もしくはウェルーフ川にて発生。ソフィアの好感度が400以上
	秋	ソフィアの好感度が600以上&不機嫌ではない
♧		"礼拝"行動時または休日行動時に教会へ移動すると発生 ソフィアの好感度が700以上
♧		"礼拝"行動時または休日行動時に教会へ移動すると発生 ソフィアの好感度が800以上
	春、秋	"恋と信仰"が発生している。ソフィアの好感度が900以上

テス



イベント名	発生時期	条件
	年目5月19日	強制発生
♡	夏	ウェルーフ川にて発生。テスの好感度が300以上
♡	冬	グーベル山 緑ヶ原にて発生。テスの好感度が300以上
♡	秋	グーベル山、トルヴァの森にて発生。テスの好感度が400以上
♡	春	市場にて発生。テスの好感度が400以上
♧		休日行動時に武器屋へ移動すると発生 "…"が発生している テスの好感度が500以上
♧	10月7日~14日	休日行動時に武器屋へ移動すると発生。テスの好感度が600以上
	10月16日	前半が発生していると出現
♧	春、秋、冬	休日行動時に武器屋へ移動すると発生 "小さな反乱"が発生中ではない、テスの好感度が700以上
♡	春	噴水広場、市場、占い屋、教会 劇場にて発生。デートがつまらなかったと言われていない。テスの好感度が800以上
♡	冬	グーベル山、トルヴァの森、アンディーナ湖、ウェルーフ川、コライネの丘、緑ヶ原、噴水広場、市場、占い屋、教会、劇場にて発生。"恋人立候補"が発生している。デートがつまらなかったと言われていない。テスの好感度が900以上

ローラ

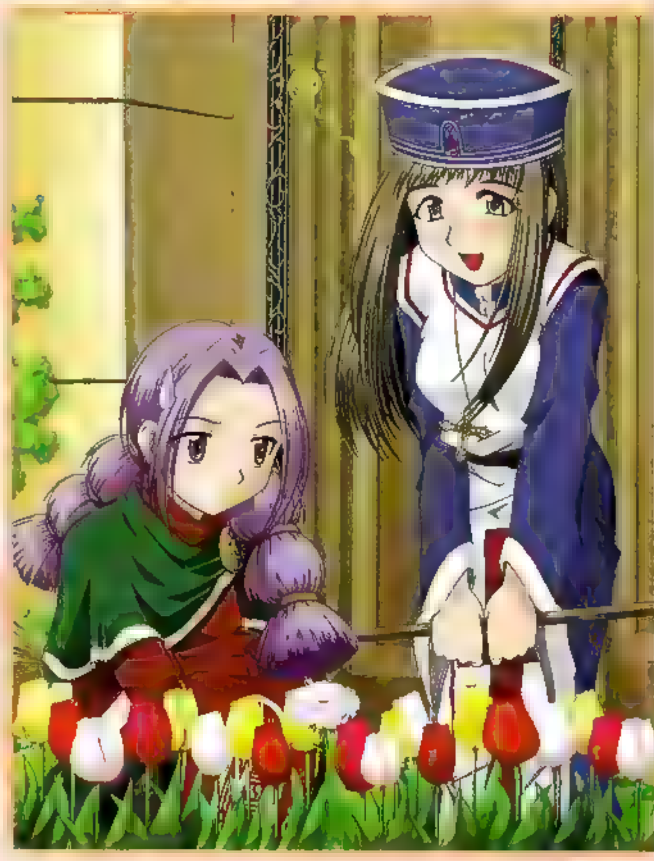


イベント名	発生時期	条件
	年目5月26日	強制発生
	冬	ローラの好感度が200以上&不機嫌ではない
♧	春	休日行動時に酒場へ移動すると発生 ローラの好感度が300以上
♡	秋	市場にて発生。ローラの好感度が400以上
♡	春、秋、冬	劇場にて発生
	冬	ローラの好感度が500以上&不機嫌ではない
♧	春、夏	休日行動時に酒場へ移動すると発生。ローラの好感度が600以上
♡	春	噴水広場 市場、占い屋 教会、劇場にて発生。"この人とつき合ってるの?"が発生している。ローラの好感度が700以上
♧	夏	休日行動時に酒場へ移動すると発生 "…ウェイター…"が発生している。ローラの好感度が800以上
♧	春	"未来の若旦那 ?"が発生している。ローラの好感度が900以上

※1 偶発的に発生する場合あり
※2 季節によって発生するイベントが異なる
※春は3~5月、夏は6~8月、秋は9 11月、冬は12~2月

描き下ろしのトリを飾るのは
シャル＆ソフィアの不思議コンビ

ブレイブナイト ファンコーナー
Braveknight
Lieveland Avenue
リーヴェラント アベニュー 最終回



『BraveKnight』登場キャラクターによる描き下ろしイラストも今回でおしまい。最後を飾るのは魔術師シャルと女性僧侶ソフィアのデコボココンビだ。

花壇の花の色が微妙にヘン!? ふたりの奇妙な出会いのきっかけは？

一見正反対に見えるシャルとソフィアの出会いは、教会の花壇に咲いた花がきっかけだった。ヘンな色の花が取り持つ縁とは……？

「あら……？」

ちょっと用事で街に出た帰り道、教会の前でシャルは足を止めた。

「あの花、ふつうなら赤い花のはずよね……。どうして色が違うのかしら」

教会の花壇に咲いていた花に目を留めたシャルは、花壇に顔をつっこむようにして花を調べ始める。

そんなシャルに、そのとき教会から出てきたソフィアが気づく。

「あ、あの……」

シャルに声をかけるソフィア、だが自分が声をかけられたとは気づかないシャル。

「どうなさったんですか。落とし物でもなさったのでしょうか？」

ややあって、再びかけられたソフィアの声に、ようやくシャルは反応した。

「あ、いいえ。そうじゃないわ」

ソフィアのほうに顔を向けつつ、パタパタと手を振って問いかけに答えるシャル。

「……それよりも、聞きたいことがあるんだけれど」

「はい……なんでしょうか？」

「この花、色がおかしいわよね？」

シャルの指さす花を見て、ソフィアは小さく首をかしげた。

「そうですか？……綺麗な色だと思いますけれど……」

「そ、そういうことじゃなくて」

ソフィアの答えにシャルはちょっといらだったように言葉を返す。

「はあ……」

「まわりに咲いている同じ花と、色が違うでしょう……いままで、気にならなかったの？」

シャルの言葉に、再び花に目を向けるソフィア。

「あ……そう言われてみれば、そうですね」

ポン、と手を叩いて納得するソフィア。

「……この花壇の世話をしているのは、あなたじゃないのね」

「いいえ……この花壇のお世話は、私がしているんですよ」

こめかみを押さえて、ため息をつくシャル。そんなシャルに、ソフィアが気遣わしげな表情をする。

「大丈夫ですか？……ご気分がすぐれないようでしたら、教会で少し休んでゆかれますか？」

「いえ、大丈夫……その気持ちだけで十分よ、ええと……」

言いよどんだシャルに、ソフィアははたと手を打って言った。

「あ、申し遅れました……私は、ソフィア＝ラディスと申します」

「そういうところは、鋭いのね……私はシャル＝サファール、よろしくお願いするわ」

……このふたりの出会いは、こんな調子であった。

連載ご愛読記念・読者プレゼント!!

長いあいだご愛顧をいただいた"リーヴェラントアベニュー"も今回が最終回。描き下ろしイラストにより、外伝的なお話をお届けしたい、という目的のもとに始められた連載ですが、楽しんでいただけました？　ここでは最終回を記念して、豪華賞品をプレゼント。提供していただいた発売元のパンサーソフトウエアさんには感謝！

①大人気のゲームソフト『Brave knight』を3名に。

②販促用に制作された小冊子(2冊)、DVD映像集(2枚)をセットで10名に。全国の一部ゲームショップでのみ配布されたためレア度は高いかも!?

希望者は官製はがきに住所、氏名、年齢、電話番号、このコーナーに関する感想、希望する賞品を明記のうえ右記あて先まで。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。応募の締切は11月29日（金）当日消印有効。



今回の登場人物



シャル＝サファール



ソフィア＝ラディス

未来のゲームクリエーターをめざす!

ゲーム甲子園入賞者に聞く!!

"ゲーム甲子園"ってご存じですか?　ゲーム甲子園実行委員会が主催する新人クリエーター発掘の場なのです。今回は、その7月の月間賞受賞者を直撃取材!　未来のクリエーターに、ゲーム制作にかける、楽しさと苦しさを聞いたぞ。

ゲーム甲子園とは?

優秀な作品を製品化し、優秀な人材にはゲーム業界での活躍の場を提供することを目的に設立されたコンテスト。スピーディーな製品化のために、1年間の募集期間中に、毎月月末までに集まった作品を随時審査していく。第一次審査を通過した作品は協賛メーカーにより製品化の可能性を判断されることになる。現在ゲーム甲子園では、プロアマを問わず、幅広く作品を募集しているのだ。

http://www.gamekoshien.com/



オリジナルを作るために ホンモノを見て感性を磨く

北海道札幌市――。ゲーム甲子園7月分月間賞入賞者は、北の大地でゲムクリエーターをめざしていた。

ゲーム甲子園とは、この7月に作品の募集を開始したばかりの、新人を対象にしたコンテスト。「新しいクリエーターに作品を発表するチャンスを与えたい」との目的にもとに、8社のゲームメーカーの協賛により実現されたものだ。

ゲーム甲子園の大きな特徴は、"すぐにでも商品化のチャンスがある"ということ。応募は月単位で締切られ、その月の入賞者が決定されるわけだが(年1回、その入賞作のなかから大賞が選ばれる)入賞はあくまでも通過点でしかない。第1次審査通過作品は協賛メーカー8社でそれぞれ審査をされ、その段階で気に入られれば、即商品化となるのだ。

即商品化が魅力だった

「もともと私は、ほかの賞のたぐいには応募したことはないんですが、ゲーム甲子園は"商品化"というのに引かれてチャレンジしたんです」

そう語るのは、「義賊」で7月の入賞に輝いたあつしさん。じつはこのあつしさん、ゲーム開発暦10年以上を誇る俊英。ハドソンの下請け会社で「天外魔境外伝」や「銀河お嬢様伝説ユナ」などの開発に携わってきたのだ。いまは、フリーの立場からゲーム開発に関わる一方、札幌市にあるゲーム専門学校の非常勤講師も勤めている。これだけの実力派ともなれば、入賞は当然(?)だったのかも。なんとあつしさんは8月にも「Detective's Angel」で連続受賞を果たしたのだ。



あつしさん

ゲーム開発暦10年。現在は専門学校の非常勤講師も兼任。学生からは新鮮な刺激を受けているとか。

「もともとCGの仕事がしたくて、短大を中退して、わざわざ美術系の専門学校に入り直したくらいなのですが、卒業してすぐに入社したのが、ゲーム会社だとは一切知らなかったんです。それまで、ゲームにはまったく触れたことがなかったので、"こんな会社すぐに辞めてやる!!"とか思っていました。入っていきなり1週間まるまる徹夜でしたし(笑)」

あつしさんが仕事を続けてこられたのは、「半分意地のようなもの(笑)」だったという。そして、しばらく仕事を続けるうちに、ゲームに対する愛着が芽生えていったらしい。そんなあつしさんがゲーム甲子園に応募するきっかけは、まったくひょんなことだった。

「ある日、ふとホームページでゲーム甲子園の存在を知って、専門学校の学生たちに"こんなのがあるから応募してみたら?"って話を振ってみたんです。そしたら学生たちに"まずは先生が手本を見せて"と言われてしまいまして・・。なんとか入賞できて、面目を保った、といったところですかね(笑)」

「自分を追い込むのが好き」というあつしさんは、今後ゲーム甲子園に、毎月2作品ずつを応募することを課題にしているという。クリエーターとしての挑戦はまだまだ続くといったところだ。我々としては、そんなあつしさんにエールを送りたくなってしまうよね。

さて、最後に、あつしさんと同じように未来のゲームクリエーターをめざす挑戦者たちへの応援メッセージをお願いした。

「専門学校の講師をしているとよくわかるのですが、"ゲーム好き"と"ゲームを作るのが好き"というのを混同している方が多いように思います。モノ作りが好きでないと、この仕事は長続きしないです。けっこうつらい作業ですから。よく学生には、ホンモノを見てほしいというふうに言っています。いくらオリジナルが優れていても、コピーを取りつづけていたら荒くなっていってしまいますよね。ゲームを見てゲームを作ってもしょうがないので、ホンモノを見て感性を養ってほしいですね」

受賞作品をちょっとだけ紹介

「ほーっとしているときにネタがひらめくんです」というあつしさん。そんなあつしさんが連続受賞したのがここに紹介する2作品だ。

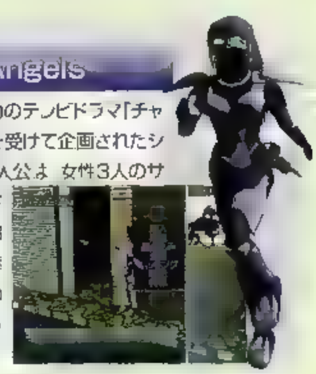
義賊

ねずみ小僧が世のために盗みを働いていくという、江戸時代を舞台にした3Dアクション。主人公であるねずみ小僧は、さりげない日常会話なとから町人の悩みを聞き、その悩みを解決するために高利貸しの邸内などに侵入、盗みを働く。専門学校の学生と「ドロボウが主役のゲームなんておもしろいね」との雑談から端を発した企画とか。



Detective's Angels

かつて大人気を博したアメリカのテレビドラマ「チャーリーズ エンジェル」に刺激を受けて企画されたシミュレーション。探偵である主人公は女性3人のサポートのもと依頼された事件を解決していくことになる。3人のアシスタントにいかに効率よく指令をだすかが、ゲームのキモとなる。ミッションによってはアクション要素もある。





ファミ通
11／15号
11月1日発売
定価330円
ファイナルファンタジーI・II
ドルネコの大冒険3
〜不思議のダンジョン〜
最新情報
アンリミテッド：サガ
ゼルダの伝説GC
バイオハザード0
.hack//侵食汚染 Vol.3
11/22号は、11月8日(金)発売!
ファミ通キューブ+アドバンス
12月号
絶賛発売中!!
特別定価590円
大乱闘スマッシュブラザーズDX
ORCHESTRA を収録の
音楽CD
どうぶつの森+ カードe
ファミ通バージョン
などなど
豪華付録が満載!!
ファミ通PS2
11月8日号 定価490円
好評発売中
プレイステーション2
巻頭スペシャル
スクープ情報入手!!
FINAL FANTASY X-2
ファイナルファンタジーX-2
攻略特集
ファイナルファンタジーI・II
真・三國無双2猛将伝
ネットゲーム情報もズラリ
ネットワークバイオハザード
Online
驚異の新作情報は本誌で
SQUARE CO.,LTD. All Rights Reserved
CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
月刊アルカディア
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
ARCADIA
12月号(no.31)は
10月30日(水)発売!!
予価650円
第三回 アルカディア大賞ノミネート作品発表
http://www.arcadiamagazine.com/
本屋で買えるテレビゲームDVDビデオマガジン
ファミ通Wave DVD Vol.26
DVD-Video Magazine
DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH VOLLEYBALL
ほか最新ゲーム映像満載!
GameWaveDVDからファミ通WaveDVDと誌名をリニューアル 最新のゲーム映像と充実のおもしろコンテンツで魅せるDVDビデオマガジン!
特製ケース&ピクチャーレーベル
本体980円
全国書店にて10月30日発売!!
ファミ通の攻略本!!
プレイステーション2
ゼノサーガ エピソードI
力への意志
オフィシャル設定資料集
9月30日発売／A5判／本体2700円
新刊案内
プレイステーション2
機動戦士ガンダム戦記 コンプリートガイド
9月28日発売／A5判／本体1200円
ゲームキューブ
スーパーマリオサンシャイン 完全攻略ガイド
9月30日発売／A5判／本体1200円
プレイステーション2
エバーブルー2 公式ガイドブック
10月21日発売／A5判／本体価格未定
Xenosaga
ファミ通の攻略本最新情報は http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/ で!
enterbrain
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン TEL03-5433-7854(営業部)
http://www.enterbrain.co.jp
アスキーストア 電話 03-3489-9300
FAX 03-3489-3990
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

ファミ通Xbox TOP10 協力店リスト

wanpaku 全店

JUSCO ゲーム取扱い店

イトーヨーカドー ゲーム取扱い店

TSUTAYA 全店

GameStand 全店

カメレオンクラブ 全店

Sofmap 全店
www.sofmap.com

Daiei ゲーム取扱い店

ハローマック 全店

T… Y 全店

ビックカメラ ゲーム取扱い店

ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店

セブンイレブン 全店

FamilyMart 全店

サークルK 全店

サンクス 全店

スリーエフ 全店

四国スパー 全店

LAWSON 全店

編集長日記

立場上いろいろと言えないことがある気もするが、ときには行間を読んでみてください（笑）。 VOL.01

想像以上に快適だったボイスチャットとアメリカが気づかないXbox Liveの問題点

XboxLiveの特徴はなにか？

インターネットではない独自のネットワークによる高度なセキュリティーや、誰にでも簡単にセットアップ・参加できる洗練された完成度の高いシステムである、といったことがあげられる。が、ゲームプレイヤーの視点からみれば、なんといってもボイスチャットではないだろうか？

「でも声で話し合うのが、そんなに楽しいの？」というような、ボイスチャットに対する疑問を持っている人もいるだろう。じつをいえば、ボクも疑問に感じていた。

発表会などで何度か体験していたが、正直なところボイスチャット自体はあまり楽しくなかった。『REVOLT』というレースゲームは、ゲーム自体はとてもよくできていて、もともとドリームキャスト版とかも大好きだったけれども、XboxLiveでプレイしてみると、ついつい走ることばかりに真剣になってしまって喋らないのだ。

正直、ボイスチャットを最大のウリにしているXboxLiveってどうなの？と、悩んでしまっていた。

意外な伏兵『頭脳対戦LIVE』

そんななか、本誌でもレポートしているが、ベータプログラムや製品版にも同梱される『頭脳対戦LIVE』を体験できることになった。麻雀、囲碁、将棋、リバーシという4本ものテーブルゲームが入っていてお得だが、正直言ってとても地味だ。失礼だがあまり期待していなかった。

ところがである。これが本当におもしろいのだ。

たとえば麻雀の場合、パソコンにもオンラインで遊べる『東風荘』といった作品があるが、キーボードでチャットすることはあまりない。あったとしても、上がったときぐらいではないだろうか？

ところが『頭脳対戦LIVE』の麻雀の場合、参加者の誰かが、つねになんらかの言葉を口に出していたのだ。現実の麻雀をプレイしたことがある人ならばわかると思うが、麻雀のプレイ中、参加者たちは牌を引くたびに「あ〜」だの「う〜」だのを含めてくだらない会話を続けている。『頭脳対戦LIVE』でも、ごく自然にその状況が再現されているのだ。しかもコントローラーさえ持っていれば、寝っころがってでも遊ぶことができるし、ブロードバンド専用だから待ち時間といったストレスもない。それぞれのプレイヤーが自宅でだらだらとプレイできるのだ。

本当にこれは快適だ。なんと言おうか、このウダウダ感（？）がじつにたまらない。もはや雀荘は不要、というくらいにうれしいという人も出てくるはずだ。

『頭脳対戦LIVE』は、あればかなり楽しいが、XboxLive購入のきっかけとするには地味すぎる。しかしボイスチャットをあまり必要としないゲームもあるが、あるとでもおもしろくなるゲームがあることもわかった。そこを追求していくと革命的なオンラインゲームが出てくる可能性は絶対にあると思うし、それが現状実現できるのはハードディスクを標準装備してブロードバンドオンリーのXboxだけなのだ。

絶対必要クレジットカード

さて、システム的には完成度が非常に高いXboxLiveだが、参加するには必ずクレジットカードが必要だ。

XboxLive開始当初から課金されるのは『ファンタシースターオンライン（PSO）』のハンターズライセンスくらいのようで、通常はXboxLiveスターターキットをお店で購入したときに払う6800円だけで1年間無料で遊ぶことができる（プロバイダーとの契約料金は別）。だから『PSO』のオンラインプレイをしない限り、ほかにお金は必要ないのだが、そうだとしてもXboxLiveを最初にセットアップするときには誰でも必ずクレジットカード番号などを入力しなければならないようになっている。

これはクレジットカードを身分証明の代わりにしているためで、正しい番号などを入れなければ決して先に進めないのだ。

欧米ではID（身分証明書）代わりの意味あいも持っているクレジットカードだが、ご存じのとおり、日本ではまだまだ普及しているとは言いがたい。絶対に持ちたくない人、持っていても使いたくない人、使っているけれどもネット上では決して使いたくない人……。たくさんいるのではないだろうか？

実際、日本では有数のECサイトへと育ったセガのドリームキャスト・ダイレクトでも、その購入者の大半は代金引換を使用しているという。

この件は6月13日のXboxの発表会でも質問が出ており「検討中」と返答していたが、けっきょく変化はなかった。アメリカでXboxLiveを統括するJ・アラード氏にも尋ねたが、日本の特殊な環境についてはあまり理解していないようにも思われた。

システムに関わることだから変更は大変かもしれない。しかしオンラインとハードディスクを標準装備のXboxならば不可能ではないはずだ。

幅広い人々に日本でも支持されるためには必須の条件ではないだろうか。真剣に検討していただくことを期待したい。

Xboxは最新のハードだし、マイクロソフトは世界的な企業だから、いろんな人と会ったり海外で取材することも多い。そんな経験のなかから、ちょっとした裏話を写真とともに綴ってみたい。

8月26日（月）
『ラリスポ』がリアルなワケ

『ラリースポーツ・チャレンジ』を開発したデジタルイリュージョンを取材にスウェーデンへ。クラッシュシーンがなぜあんなにリアルなのかと思っていたら、目の前でド派手な事故が!! 納得……（^_^;）。



➡『ミッドタウン・マッドネス3』など数タイトルも開発中!!



➡ディナーの待ち合わせしてたら、目の前でロータスが派手に!! リアルなわけです。

8月28日（水）
ロンドンのXbox寿司の味は

ヨーロッパ最大のゲームショウECTSのためロンドンへ。Xbox発売からわずか5ヵ月で2度目の本体値下げが発表。「最初から日本と同じ値段にしろよ」と思いつつ、ロンドンの回転寿司の蛍光緑の太巻きでお祝い。味は想像におまかせ。



➡ロンドンでは有名な回転寿司チェーン「ヨー寿司」よって（？）こと？で。鮮やかすぎる蛍光緑の正体は着色した「とびこ」でしょうか？？

9月21日（土）
Xboxの父は辞めても元気

4月に突然マイクロソフトを辞めてしまったXboxの父、シェーマス・ブラックリーと会う。本気で日本のゲームクリエイターといっしょに仕事をしたい模様。

9月24日（火）
意味不明お土産多数のX02

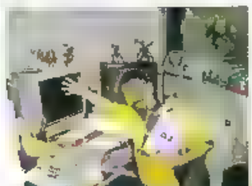
スペイン・セビーリャで開催されたXboxの発表会"X02"に行く。遊園地を借り切ったイベント自体は本当に豪華ですばらしいけれど、お土産のXboxグッズはビニールのレインコートのようなもの（？）とか意味不明なものが多かった。いまだ謎。



⬅鞄、ボールペン、帽子、CDケース、レインコート……。

9月26日（木）
フランス確かにオタク多し

X02のあと、経由地のパリへ。コラムを連載しているグレッグの雑誌Joypadのオフィスへ。彼自身はちょうど東京ゲームショウに来ているため不在だが、ちょっと机の汚さはファミ通並じゃない!?



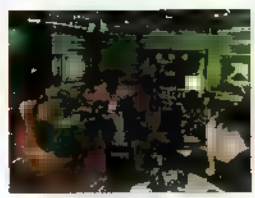
⬅毎号コラム（P.108）を書いているグレッグの机。オタクまるだし。



⬅パリのアミューズメント……って、質の名前が違う!?

10月5日（土）
優雅にXbox Cafeオープン

新装オープン1ヵ月で280万人もの来場者があった東京駅前の丸ビル。そこに期間限定オープンしたXbox Cafeはゆったりとしていて本当にいい感じ。一般の方々への知名度も上がってもらいたいものです。



⬅以前広報窓口も担当していた上西華子さんが女性らしい気配りでプランニング。



相沢浩仁
KOJI AIZAWA
THE EDITOR IN CHIEF OF FAMITSU XBOX

XboxLive発売は第2のハード発売のようなもの。たいへん期待しています。[illegible]プログラムに個人的に[illegible]ファミ通.comやニュースマガジン（月1回）、Official Xbox Magazine（USA）やJoypad(France)等にも毎号コラムを執筆中。本誌編集長。

本当のホンネ 読み返してみると日記部分を含めて、まだ書けないことがたくさんありました。歯切れが悪くて申し訳ないのですが、はっきりと伝えられなかったいいニュースは必ずいずれということで。ちなみにクレジットカードはボク自身は大好きで、可能な限りカード払いでカード会社のポイントを貯めたりしています。

プロダクトX 遊戯者たち

PRODUCT X

Xboxタイトルを[illegible]むためのプロダクト（製品）[illegible]ツに迫る！

第5回 5.1chサラウンド環境を知る

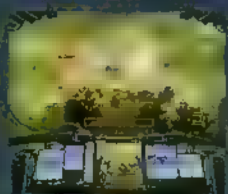
彼らは悩んでいた――。ゲームという遊びはおもしろい。
だが、限りない欲望はより多くのおもしろさを求めていた。
そんなとき、ある男がこんなページの案を思いついた。
「さまざまな製品で、新しい遊びを探求するんだよ」
そのページは、こう名づけられた――プロダクトX



立体感あふれるサウンドでゲームをより楽しく！

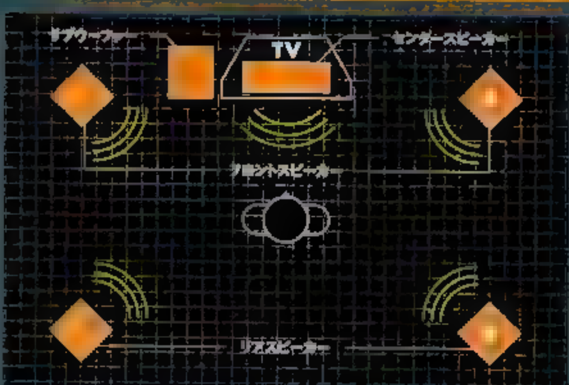
[illegible]のステレオ音声が左右2ch[illegible]からなるのに対し、前後左右からの音で臨場感あふれる立体音響を再生するサラウンド環境。[illegible]存じのように、Xboxでは5.1chでのサラウンド再生をサポートし、環境さえ整えれば、まるで自分がゲームの中にいるような感覚を味わえるようになっている。

だが、Xboxを通常のテレビに接続しているだけで満足してしまっているのも事実。[illegible]では[illegible]の機能がもたである以上、[illegible]ムにおける新しい体験をみすみす放棄しているとしかいいようがない。そこで今回は、サラウンドとはなにか、またサラウンド環境を実現するまでの方法や必要な機材についても学んでいくことにしよう。



[illegible]Xboxのタイトル[illegible]音も驚異的に進化[illegible]

[illegible]5.1ch



[illegible]

解説 サラウンドフォーマットは複数ある！

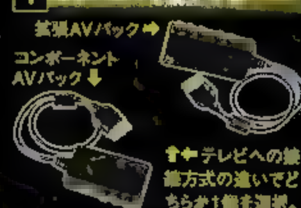
複数チャンネル再生での立体音響をサラウンドと呼ぶわけだが、ひとくちにサラウンド（Xboxはドルビーデジタルと DTSに対応）といっても、その実いろいろな収録フォーマットが存在する。ここで紹介しているのは、現在多くのソフトで用いられている代表的なフォーマットだ。また、どれだけ多くのフォーマットの再生に対応しているかが、そのサラウンド機器の性能を示すともいえる。

[illegible]	リアchの信号はモノラルだが、通常の2chサウンドと互換性がある。"ドルビープロロジック"とも呼ばれる。
[illegible]	ドルビープロロジックを発展させたフォーマット。サラウンド音声はもちろん、ステレオ音源も5.1ch化が可能。
[illegible]	リアchがステレオ化され、重低音を加えた5.1chを独立して再生できる。DVDの標準音声フォーマットでもある。
[illegible]	ドルビーデジタルの発展系。背後のサラウンドスピーカーを加えた6.1chでの再生が可能なフォーマット。
[illegible]	ドルビーデジタルと同じ5.1chのフォーマットだが、音声圧縮率が低いため、より厚みのある音が再生できる。
[illegible]	DTSと上位互換のある拡張フォーマットの総称。6.1chサラウンドを実現する2種類の方式が用意されている。

Xboxと接続する方法は!?

Xboxとサラウンド機器を接続して5.1ch環境を実現するためには、光接続端子のあるAV拡張パック（拡張・またはコンポーネントのどちらか）が必要。接続には光ケーブルも必要だが、大抵のサラウンド機器には付属しているので、それを使えばオーケーだ。

1 [illegible]



↑←テレビへの接続方式の違いでどちらか1個を選択。

2 [illegible]



←AVパックの光接続端子とサラウンド機器をケーブル接続。

3 [illegible]



←本体のメニューでオーディオ設定をサラウンドに切り替えて完了。

店頭で5.1chを体験してみよう！

「5.1ch環境を導入してみたいけど、いきなり買うのは不安[illegible]」という人は、電気店などで一度体験してみるのがオススメ。電気街にある大型店舗はもちろん、最近では郊外型のチェーン店などでも、たいていは体験コーナーが用意されているぞ。

[illegible]の石丸電気[illegible]号店は[illegible]5.1chの視聴環境を複数台設置[illegible]
[illegible]情報はhttp://www.ishimaru.co.jp/[illegible]



↑豪華な環境で試聴すれば、きっとサラウンドの魅力が理解できるはずだ。

[illegible]

価格帯コース別 おすすめサラウンド環境構築プロダクト

初心者はココから! 2万円コース

初めてサラウンド環境を導入する人にオススメなのが、2万円程度で購入できる機器。特に、最近のホームシアターブームにあわせて、入門者向けの低価格モデルが各社から登場している。価格が安い分だけ、入力端子や対応フォーマットが少ない場合もあるが、環境があるとないとでは大違い。まずは試しに……から始めよう。もっと安く上げたいなら、ひと世代前の製品も……で探すのも手だ。

ヤマハ
TSS-10
希望小売価格 35,000円
店頭予想価格 19,000～25,000円



	メーカー	商品名	店頭価格
	ソニー	HT-BE1	22000～30000円
	オンキヨー	GXW-5.1	27000～33000円

ちょっとゼイタクに 5万円コース

現在サラウンド機器を販売している各社が、もっとも力を入れているのがこの価格帯の商品。基本性能が充実し、スピーカー出力にも余裕があるので、ゲームだけでなく映画鑑賞などの用途にもバッチリ使える。DVDプレーヤー付属のものも多い。

パイオニア
HTP-G100
希望小売価格 オープン
店頭予想価格 48,000～55,000円



	メーカー	商品名	店頭価格
	シャープ	SD-AT50	45000～52000円
	ケンウッド	DVT-6100	48000～55000円

かなり本格派!! 10万円コース

本格的なAVアンプと高級スピーカーで構成されるのがこの価格帯の商品。値段が張るだけあって、豊富な機能と迫力のサウンドで、AVマニア並の環境が構築できる。ただし、置き場所に広めのリビングなどがなければ宝の持ち腐れではある。

ヤマハ
お茶の間デジタルシアター630
希望小売価格 184,500円
店頭予想価格 100,000～120,000円



	メーカー	商品名	店頭価格
	デノン	DHT-1000DV-S	80000～86000円
	パイオニア	HTZ-1000DV	140000～160000円

ONE POINT レイアウトを気にせずサラウンド環境を実現!!

アイワ
SC-DS1



パイオニア
SE-XB1



5.1Ch対応のXboxタイトルはコレだ!!

現在発売中のXbox用ソフトで5.1chサラウンドに対応しているのは、一覧にある22タイトル。それぞれのゲームごとに、違ったサラウンド体験ができる仕掛けがなされているぞ。サラウンド環境を手に入れたら、聞き比べてみるのも……じゃないかな?



5.1ch対応のものがあるぞ!!

5.1ch対応Xboxソフト（10月30日発売までのソフト・50音順）	
エアフォースデルタII	DEAD OR ALIVE 3
CRAZY TAXI 3 High Roller	Project Gotham World Street Racer
2002	
DOUBLE-S.T.E.A.L	MURAKUMO



新連載 本場のXboxタイトルを遊びつくせ!!!

海外ゲームマニアクス

WORLD GAMES MANIAX Vol.1

海外の気になる情報やタイトルをドーンとお届け! 今回は海外版Xboxの購入方法を徹底的にレクチャー!

海外版Xboxの本体およびタイトルの購入方法を徹底指南!

本場アメリカをはじめ、ヨーロッパやオーストラリアといった国々でも好評を博しているXbox。とくに本場アメリカではラインナップも豊富に揃っており、良質なタイトルが多数発売されている。そういった中、海外のXboxタイトルをプレイしてみたいと思った人たちも多いのではないだろうか。そこで本記事では、海外の要注目のタイトルや関連する情報を余すところなく紹介していくぞ!

第1回目となる今回は、海外版Xboxの購入方法をレクチャー。海外ゲーム専門店や海外のwebサイトを利用した個人輸入など、3パターンの方法を紹介するぞ。それぞれに価格帯やメリット・デメリットなどの情報を掲載しているので、それらを参考にして自分に合ったお店を選択し購入してほしい。

買うならU.S.版Xboxで決まり!

海外版Xboxといっても、ヨーロッパで販売されているXboxはテレビの方式がPAL版のため、日本で一般的に使用されているテレビでは遊ぶことができない。購入するなら日本と同様のNTSC方式で、タイトルも豊富に揃っているU.S.版Xboxを購入しよう。

パターン1 オンラインショップで購入!

価格帯 本体:37000円~41000円(送料込み) ソフト:8000円~9000円(送料込み)

インターネットを利用した海外ゲーム専門のオンラインショップでは、海外版の本体やソフトを数多く取り扱っている。いちばんのメリットは、多少の送料はかかるものの国内ならどこでも海外版を購入できる点。パターン2の専門店でもオンラインショップを開設しているところが多いので、そちらも利用してみよう。

メリット
- 全国どこでも購入可能
- レビューを掲載してるショップが多く、ゲーム内容がわかりやすい

デメリット
- 本体やソフトが現地価格より多少割高
- インターネット接続環境が必須

オススメ KIYOMAN-GAMES



URL:http://www.kiyoman.com/
注文FAX:075-972-3497
支払方法:代金引換:e-コレクト(手数料300円)、銀行振込、郵便振替

パターン2 専門店に足を運んで直接購入!

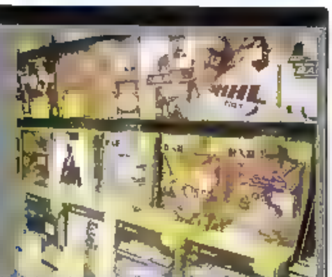
価格帯 本体:37000円~40000円 ソフト:7500円~8000円

海外ゲームを専門としている販売店は東京の秋葉原に多いため、首都圏に住んでいるのであればこちらを利用したほうがだんぜんお得。持ち帰ることが可能であれば本体やソフトに送料はかからない。試遊台を設置しているお店もあり、実際にプレイすることも可能。購入する際に不安な点があったらお店の人に相談しよう。

メリット
- その場で即購入が可能
- お店の人に相談できる
- そのまま持ち帰れば送料がかからない

デメリット
- 本体やソフトが現地価格より多少割高
- 首都圏には集中しているが、地方には少ない

オススメ メッセサンオーカオス館



住所:東京都千代田区外神田3-14-8 新広末ビル2F
http://www.messe.gr.jp/chaos/chaosindex.htm
支払方法:現金(オンラインショップの場合は代金引換)

パターン3 個人輸入で購入!

価格帯 本体:28000円~33000円(送料込み) ソフト:8000円~9000円(送料込み)

海外にあるゲーム専門のオンラインショップでは、海外版の本体を比較的安く購入可能。しかし本体購入の際は20ドル~60ドルほどの輸入送料が発生する(送料が安価な場合は1週間以上の日数がかかり、高額な場合は3、4日ほどで到着する)。注文には多少の英語力が必要となる。自信がある人のみトライしよう。

メリット
- 国内専門店より比較的安く購入できる
- ソフト、周辺機器ともに品数が豊富

デメリット
- クレジットカード支払いのショップが多い
- 多少の英語力、インターネット接続環境必須

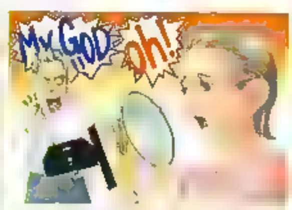
オススメ GameStop



URL:http://www.gamestop.com/
支払方法:クレジットカードのみ

購入は自己責任で!

マイクロソフトでは海外版Xboxの初期不良や故障時の修理は受付けてない。サポートなしのリスクがあることをお忘れなく!



※1 掲載している価格は編集部調べです。ソフトは新作タイトルの価格を参考にしています。 ※2 パターン3の価格帯は、平成14年10月17日現在の為替レートをもとに換算しています。

太平洋のムコウでホットなタイトルはコレ!!

海外で人気の高い注目作を紹介。今回は『MAX PAYNE』と『OUTLAW GOLF』の2本！

MAX PAYNE



ジャンル：アクションアドベンチャー

ノワールムービー風の傑作アクション

銃と麻薬にまみれたニューヨークの暗黒街が舞台となる『MAX PAYNE』。本作の魅力は、ライフルやショットガンを使って壮絶にくり広げられる銃撃戦にある。降り注ぐ銃弾をかいくぐりながら生死のはざまを進んでいく緊張感とスリルは、あたかも自分がノワールムービーの主人公になったような気分にさせてくれるのだ。



↑殺された家族の復讐のために、愛用のベレッタを両手に持ちシャングディーラとの戦いに挑む主人公マックス。



↑敵との銃撃戦では、身を隠しながら発砲することも。相手の意表をつくようなアクションをくり出せるぞ。



←麻薬取締局のスペシャルエージェント。以前はニューヨーク市警の警官だった。

ココに注目！ 驚愕のスローモーション"バレットタイム"

映画監督ジョン・ウーの定番演出を連想させる、スローモーション中にダイブして銃弾を撃ちまくるシーンをご存知の方も多いだろう。『MAX PAYNE』は、このアクションを初めてゲームに取り入れた画期的な作品。"バレットタイム"と呼ばれるアクションを発動すれば、すべての動きがスローモーション状態へと変化。敵に狙いをつけて銃弾を打ち込みまくれば、爽快感もひとしおだ。



↑バレットタイム中にダイブしながら敵に発砲しているシーン。うまくキマったときのカタルシスはなんともいえないぞ。

OUTLAW GOLF



ジャンル：スポーツ

セクシー&バイオレンスなぶっとびゴルフゲーム

アメリカらしいおバカでぶっとんだキャラクターが登場するゴルフゲーム、それが『OUTLAW GOLF』だ。ホールに挑むのは、指名手配中の暴力お姉さんや医療ミスをおかした医者など、どれもイカれた面々。勝負に負けると激怒したり、グリーンの旗を使ってダンスをするなど、日本人には理解しがたいパフォーマンスが満載。にもかかわらず、ゴルフ部分は意外にもまともな作りで、このギャップがたまらない!?



←パワーゲージが絶頂に達した状態でくり出される、ド派手なミラクルショットも見逃せないアクション！



➡なめるようなアングルからお姉さんのヒップを拝む、なんてこともできちゃうぞ！

ココに注目！ キャディーに八つ当たりしてストレスを解消！

ゲーム中には"ストレス値"が設定されており、過度にストレスがたまってしまうとプレイに乱れが生じてしまう。このあたり、まさに現実のゴルフと同じ…と思いきや、ストレスを下げるためにキャディーをたこ殴りにしたり、SMプレイで羽交い絞めにしたりと流血沙汰もいとわないバトルを展開！ 何にでもバイオレンスをミックスさせるアメリカ人ならではのセンスを満喫できるぞ。



↑マウントポジションで殴りまくってストレスを解消。殴られる側のキャディーにとってはたまったものじゃない。

有名業界人がオススメする海外タイトル



ファミ通Xbox編集長　相沢 浩二

『ツール・ド・フランス』

TOUR DE FRANCE KONAMI

海外ゲームに本格的にはまったのは最初の『ノムーンディー』『マッキントッシュ』プラス版から。往年の海外パソコンAMIGA用ゲームは3000枚以上所有。

自転車レースの最高峰をKCE大阪のスタッフがきちんとゲーム化。なかなかよくできているのだが欧州がメインのスポーツなだけに、PS2版・Xbox版ともに現状日本やアメリカでは発売の予定がないようだ。

このように欧州でしか出ないソフトはときどきあり、なかにはけっこう気になるモノもある。第1回からいきなりマニアックで申し訳ないが、ヨーロッパソフトの遊びかたを簡単に説明してみよう。

まずヨーロッパやオーストラリアのテレビは日米とは違うPALという方式であり、日米の通常のテレビでは観ることができない。画質はちょっと落ちるが、ワールドワイドビデオというPALを変換してくれる特殊なビデオを購入しよう。

アイワやサムソンのものが実売価格8万円前後でビックカメラなどの量販店でも購入できる。欧州版のXboxと欧州版のソフトも当然必要だが、日本で扱っているお店はほとんどないので、ネット通販か買いに行くしかない。そしてその国のコンセントを変換するアダプタや変圧器も必要となる。

なかには名作や珍作もある。すべて自己責任の世界だが、トライした方はぜひ編集部までレポートを!!



←自転車レース最高峰初の公式ゲーム化。ボクはフランスで購入しました。

開発元 KCE大阪　販売元 コナミ
ジャンル スポーツ



ポチッとにゃ～

■タイトー（開発：コンパイル）
■落ちもの系のぴ～るパズル
■今冬稼働予定

ARCADE GAME Front-line

ゲームセンター最新情報コーナー

ゲームセンターの定番、落ち物パズルゲームにひさびさの新作が登場。「ぷよぷよ」の対戦に燃えたプレイヤーには注目の作品だ。

ぷよぷよスタッフが送る新感覚落ちゲー降臨 "はりにゃん"システムが対戦をさらにヒートアップ!!



←イヌの神様"ポチッ"とネコの神様"にゃ～"は、天界のアイドルの座をかけて争っていた。

↓魔導師のタマゴ、プリムはごほうびのかぼちゃプリンのためにバトルに参加するのだった。



あの、『ぷよぷよ』シリーズを手がけたコンパイル開発による、新感覚パズルゲーム「ポチッとにゃ～」が登場。本作は『ぷよぷよ』と同じ対戦型のパズルゲームだが、そのゲーム内容は斬新だ。

"にゃん"と呼ばれるブロックは、ボタンやレバー上の操作でいつでも"はりにゃん"に変化。"はりにゃん"を"にゃん"の上に置くと消すことができる。つまり、好きなタイミングでブロックを消していくことができるのだ。この自由度の高さが対戦の駆け引きを深くしている。また、『ぷよぷよ』などと違い、連鎖消しには意味がない。消した"にゃん"がいくつ分岐しているかがポイントになっている。

このように独特なシステムを持つ本作だが、ストーリーモードを最初から遊ぶと初心者でもわかるように教えてくれる。初めてプレイする人でも楽しめるので、ゲームセンターで見かけたらぜひ試してみよう。



↑ストーリーモードを選ぶと、最初に"にゃん"のつなぎかたの基本をていねいに教えてくれる。いかにして分岐を作るかが本作品のキモだ。



→ひとりの場合はストーリー仕立てで、ふたりの場合は対戦の駆け引きが楽しめる。



↑→方向オンチの魔族テスティスなど、魅力的なキャラがつぎつぎと登場

"にゃん"をつないで分岐を増やせ

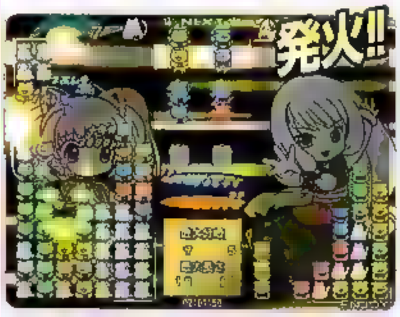
画面の上からは2個1組の"くみにゃん"が落ちてくる。この"くみにゃん"をボタンで左右に回転させ、好きな場所に落としてつなげよう。"にゃん"の色には数種類あるが、同じ色の"にゃん"を、分岐が多くなるようにつなげていく。



↑"にゃん"と呼ばれるブロックは、画面上どこまでも好きな形につないでいくことができる。

"はりにゃん"を使って発火!

ボタンを押すと、好きなときに"くみにゃん"を"はりにゃん"に変えることができる。"はりにゃん"を同じ色の"にゃん"にくっつけると発火。つながっている同じ色の"にゃん"がつぎつぎと消えていくぞ。分岐が多ければ多いほど高威力だ。



↑落ちている最中の"くみにゃん"は、いつでもボタンで"はりにゃん"に変化。好きなときに発火できる。

"おじゃま"を大量に送りつけろ!

消した"にゃん"の数や分岐が多ければ、対戦相手のフィールドに多量の"おじゃま"を送ることができる。少しずつ送って邪魔をするか、一気に多くの"にゃん"を消してノックアウトするか。その駆け引きには無数の戦略が考えられる。



↑"おじゃま"は、隣接した"にゃん"が消えると同時に消えてくれる。この点は『ぷよぷよ』とほぼ同じだ。

PC GAME TOPICS

話題のパソコンゲームをチェック！

クレイジータクシー

■セガ
■ドライビングアクション
■発売中（9月28日発売）
■6800円
■スペック　▼OS：Windows98／Me／2000／XP　▼CPU：ペンティアムⅢ 500MHz以上（推奨800MHz以上）　▼ビデオカード：Direct X 8.1に対応した16MB以上のグラフィックカード（推奨32MB以上）　▼ハードディスク：400MB以上の空き容量　▼メインメモリ：64MB以上（推奨128MB以上）

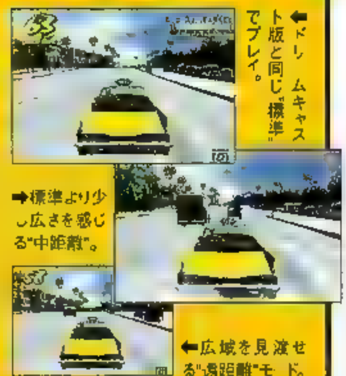
Xboxでもおなじみのタクシー見参！

『クレイジータクシー』は、客を乗せ、指定された目的地にまで送り届けるドライビングアクションゲームだ。目的地へ時間内に早く到着するためだったら、何でもありのルール無用！　しかも、坂道を利用したジャンプや、周囲のクルマとのギリギリ走行など、クレイジーな走りをするほど客から多くのチップをもらえてさらに高得点となる。このあたりがふつうのレースゲームとは大きく違うところ。街中を走るクルマとの接触などは恐れず、速く、そして派手に走行することがタクシードライバーに求められるのだ。

テクニックだけではない、かっ飛ばす楽しみを味わえるのがこのゲームのだいご味だ。ストレスの発散には、もってこいのゲームだと言えるよね？　初代『クレタク』を遊んだことない人はぜひ!!

『PC版はここがクレイジー』

PC版ならではのメリットとして、いちばんのポイントは解像度の高さだ。1024×768ドット以上はサポート外だが、最大1280×960ドットという高解像度でプレイ可能。描画範囲も標準、中距離、遠距離の3つから選択できる。さらに、BGMはアーケード版やドリームキャスト版から心機一転、新しいパンクバンドの楽曲を使用しているぞ。



←ドリームキャスト版と同じ"標準"でプレイ。

→標準より少し広さを感じる"中距離"。

←広域を見渡せる"遠距離"モード。

クレイジー走行で自由に楽しむ!!



↓もたもた運転していると時間切れになるぞ！　客も怒って降りてしまう。

↑時間内に目的地へ到着させよう。あとは客を拾って高得点を目指せ

巧みな技でお客を喜ばせろ！



←途中にある仕掛け台で大ジャンプ　客も大喜びだ。

↑ギリギリ走行で客を思いっ切り興奮させろ！　ここぞとばかりにテクニックを見せつけるのだ。

←豪快なドリフト走行でも、客はチップをくれる。コーナリング時には意識的に後輪を滑らせよう。

PC NET GAME NOW!!

ネットワークゲーム最新情報



Xbox公式サイト Xbox.jp 通信

Vol.10

http://xbox.jp/

新サービスもスタート！

Xbox.jpでは、これから登場する予定の新しいサービスがいっぱいあるのだ。まず始めに登場するのが、11月からスタート予定のメーリングリストによるサービス。BBSのように気になることを気軽にドンドン送っちゃおう。みんなで送って、Xboxファンの輪をもっともっと広げよう。もちろんこのサービスにはこのコーナーでもおなじみのWebMasterカミカミさんも参加する予定なので、キミからのいろいろな質問に直に答えてくれるかもしれないぞ。そのほかには、XboxLive関連で、ISPからハードとサービスのバンドル販売の発表も予定しているのだ。ますます楽しく拡大するXbox.jpをチェックして情報をゲットしてね。



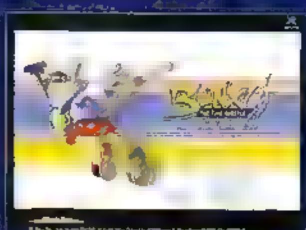
↑Xboxの情報を発信中。年末発売予定のソフトも充実しているので要チェック

ソフト情報もパワーアップ

年末に向かってみんなが待ち望んでいた話題作、期待作の発売が迫ってきたぞ。『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』、『真・女神転生 NINE』、『パンツァードラグーン オルタ』などといった各メーカーのタイトルのオフィシャルサイトへのリンクもしているぞ。もちろんMicrosoft Game Studios制作の『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』、『格闘超人』といったタイトルのページもパワーアップしているぞ。気になるタイトル情報をゲットして購入の参考にしてね。



↑各メーカーのオフィシャルサイトへのリンクもあるぞ



↑『ブリンクス』は、ムービーも充実。よりゲームを知ることができますよ。

Xbox Liveサイトもリニューアル

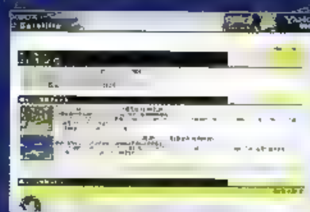
10月22日までは、ベータキットの申込みがメインだったXbox Liveのサイトが、リニューアルしました。Xbox Live正式スタートの来年1月16日に向けて、いろいろな情報を発信していきます。いままでにないオンラインサービスやオンラインゲームの世界をがどう展開するのか、じっくりと確認してみてね。



↑ベータキットは当選した？ 11月11日スタートだよ。残念だった人は来年です

サテライトでアンケート実施

Yahoo!ゲームなどで展開しているXboxのサテライトサイト。Xboxに関する情報を発信するサテライトでは、Xboxに関するアンケートを実施する予定なのだ。アンケートに参加すると抽選でXboxスペシャルグッズがもらえちゃう。既に入手困難なレアグッズなども当たるぞ。Yahoo!ゲームでは、Xbox Satellite Communityとして、オフィシャルメーリングリストも実施中だ。各Xboxのサテライトも注目ですよ。



↑Yahooは、http://gameinfo.yahoo.co.jp/info/special/xboxsatellite/



↑msnゲームでは、壁紙のダウンロードサービスなども実施していますよ

WebMasterからのメッセージ

カミカミです。いよいよXbox Liveの詳細が、徐々に明らかになってきました。実際に私もベータテストを遊んでみましたが、みんなで遊ぶとゲームの楽しさが倍増します!! これはおもしろいっ!! 発売に向けて毎週より詳しい楽しい内容をご提供していきますので、楽しみに待っててくださいね!!

Xbox広報ここだけの話 ～教えて市川さん～

Q ハードディスクを活かしたソフトや追加ダンジョンなど、発売済みのタイトルで、発売予定はありませんか？

CIPHER 京都府

市川 ハードディスクを活かしたタイトルといったら、12月12日発売の『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』やパートナーのタイトルなどがXboxでしかプレイできないものがあります。質問にもありました、追加ダンジョン、追加シナリオダウンロードディスクなど、発売済みのタイトルで、発売予定はいまのところ聞いていませんね。ただ、Xboxのネットワークサービスでは、さまざまなダウンロードサービスができるので、今後は、ネットワークでのダウンロードが出てくると思いますよ!

Q 『N.U.D.E.@』に非常に興味があるのですが、市川さんはロボットとどんな話をしてみたいですか？

大塚康広 福岡県 19歳

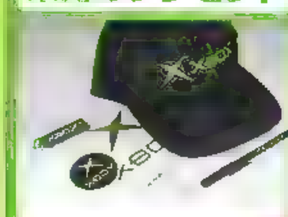
市川 9月の東京ゲームショウで『N.U.D.E.@』の一部を公開しましたが、個人的にも非常に興味があります。自分もあの"PASS"とどんな話をしてみたいかと考えたことがありましたが、まずは会社から戻って今日あったことなど、ごくふつうの話から会話をしていこうかなと考えています。2003年のタイトルとしてイチオシタイトルだと思います!

Q 『HALO2』が出ますが、前作との違いは？

後藤豊和 山梨県 20歳

市川 Xboxユーザー期待の『HALO2』ですが、残念ながらこちらにもまだ最新情報が来ていません。(http://www.xbox.com/halo2/)でチェック。

来月のプレゼント



※マイクロソフトXbox広報の市川さんへの質問をお待ちしています。質問者には、抽選で市川さんよりXboxのレアグッズをプレゼントします。今月採用の後藤さん、大塚さん、CIPHERさんにはオリジナルグッズセットとTシャツ(XL)をお送りします。

ソフト、周辺機器、攻略本情報、etc…
Xboxのお役立ちデータを総まとめ!!

X DATA BASE

Xboxに関するさまざまなデータを紹介するこのコーナー。今月も読者のみなさんの投稿からゲーム中の隠しコマンドやユニークな技を掲載します!

今月のSECRET FILE

9月号から募集している読者投稿によるSECRET FILE。今月は本誌攻略Xでも特集をしている鉄騎のコマンド集を中心に紹介します。本誌攻略記事とあわせて活用すれば楽しさも倍増すること間違いなし

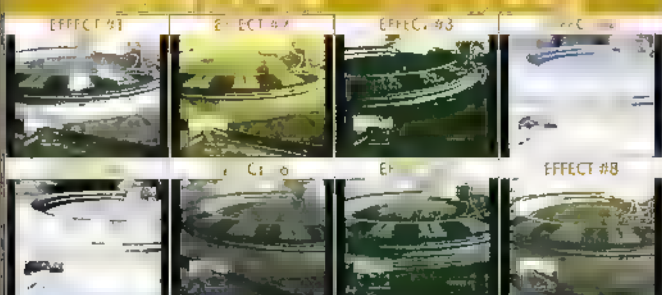
鉄騎

リプレイ操作一覧

[illegible]



MAIN WEAPON	リプレイ終了
SUB WEAPON	画面のエフェクトを変更。コックピット視点以外で可能 エフェクトの種類は下記"SUB WEAPONエフェクト一覧"を参照
LOCK ON	視点の変更。視点の種類は下記"LOCK ON視点一覧"を参照
SIGHT CHANGE	画面ノイズのON/OFF。コックピット視点以外で可能
OPEN/CLOSE	マルチモニター、サブモニターの表示/非表示の変更。 コックピット視点以外で可能
IN	視点のズームイン。コックピット視点以外で可能
OUT	視点のズームアウト。コックピット視点以外で可能





HALO

フォーハマーの行く果て……

[illegible]







ゲームの隠し要素や隠しコマンド、裏技(ゲーム中のバグ情報)を募集中。とくにマイナーなゲームや新作の情報は大歓迎! 下記のあて先まで、どしどし情報をお寄せください。

あて先
〒154-8528
㈱エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
SECRET FILE係まで
※メールでの応募は
Xbox@ml.enterbrain.co.jpまで
※VHSやDVDでの応募も可
(テープの返却は致しません)

◆ 投稿のお約束! ◆

以下に挙げたお約束を守れないとせっかくの情報も採用されないぞ! 注意してね!!

ネットの攻略・裏技サイトからの丸写しや攻略本に掲載された情報は、内容にかかわらず即、不採用。情報を送るまえにもう一度確認してね!

投稿ハガキには住所、氏名、ペンネーム(必要な人のみ)、連絡先電話番号、欲しいソフト(発売済み、7000円以内)を必ず記入すること! メールでの投稿も同じだよ!

X COMING SOON

締切ギリギリの
ほっかほかのXbox
新着情報をお届け！

東京ゲームショウのあとということもあって、さすがに新タイトルの発表はおとなしめ。そんななかTAKUYOのパズルゲームが満を持して登場！

ぷらすぷらむ2

発売日	2003年1月	価格	未定
発売元	TAKUYO	周辺機器・その他	Xbox Live対応
ジャンル	パズル		

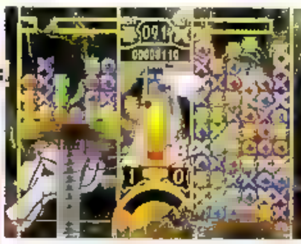
つぎつぎに落ちてくる石を消すことで相手に石を送り込み、相手の天秤を画面下のデッドゾーンまで押し込むことを競う新感覚のパズルゲームがXboxに登場。ドリームキャスト版の続編にあたる本作では、"重み"という概念を採用したシステムや個性的なキャラなど、前作でも好評だった部分は健在。さらに、画面やルールなどがよりわかりやすくなるなど、さらなるグレードアップが施されているのだ。



↑必殺技の使いかたなど、キャラクターによって立てる戦略が大きく変わってくる。



➡石を大量連鎖で一気に消して、相手を妨害！



↑天秤がデッドラインより沈むとレフェリーが登場。カウント3で決着がつくのだ。

本作の基本となるのは、同じ色の石を3つ組み合わせて消すこと。降ってくる石が溜まればその重みで天秤が沈み、天秤が沈んでから3カウントをとられると負けになるぞ。また、石を消すとその石に接していた上下左右の石の色が変わり、その時点で3つ同じ色の石が組み合わされればさらに石は消える。このことを利用すれば、大連鎖を狙うこともできるぞ。連鎖させることで相手に石を送りこむことができ、相手の天秤に重みを加えられるのだ。



ココに注目！

↑画面中央のゲージには、勝負のカギを握る情報がいっぱい。刻々と変わる情報を掴むことが勝利への近道だぞ。

キャラごとに違う必殺技が炸裂する！



↑坊主がバズーカを放つ！　とても神仏に仕える身とは思えない攻撃だ。



↓不思議な波動がほとばしる。いったいどんな攻撃なのか

ギャラクシーエンジェル

発売日	今冬発売予定	価格	未定
発売元	ブロッコリー	周辺機器・その他	未定
ジャンル	シミュレーション		

あるときはいち男性としてエンジェル隊と呼ばれる5人の女の子と接し、またあるときには皇国の司令官としてエンジェル隊を采配　。そんな一粒で二度おいしいゲームがこの『ギャラクシーエンジェル』だ。アニメやコミックでもその名を轟かせ、8月にPC版が発売されたタイトルがXboxにも出撃するぞ。恋愛とともに、壮大なスペースオペラを楽しもう！



↑舞台は遠い未来の宇宙。クーデターの混乱の中、タクトはみずからの手で皇国の運命を切り拓いていくことになるのだ。

ゲームはADVとSLGの2部構成

ストーリーはアドベンチャー方式で進行し、戦闘はリアルタイムシミュレーションで行われる。アドベンチャーパートで上下する友好度は、エンジェル隊の強さに影響を与えるため、戦闘に大きく関わるぞ。

ADVパート



↑選択肢から行動を選ぼう。選択によっては信頼度が上下する。

SLGパート



↑戦闘はリアルタイムで行われるので、一瞬の油断が命取りに。

紋章機とパイロットたち



➡近・中・遠のどの距離にも強いユーティリティーマシンだ。

↑近距離のエキスパート。装備されたワイヤーアンカーは強力。

↑長距離に強いが、中・近距離は苦手。後方援護に徹しよう。

↑中・長距離が得意。とくに中距離用の兵器を数多く搭載。

↓シールドを装備。唯一他機を回復できる。

X Schedule

新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは10月20日現在のものです。

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	HDTV	メモリユニット	オンライン
11月発売のソフト								
21日	ガンダム レッドシフト 超高速空間バトルレース	マイクロソフト	レース	6800円	●	●		
28日	デッド トゥ ライツ	ナムコ	アドベンチャー	6800円				
	ドリホー	ハイウェイスター	アクション	6800円	●			
12月発売のソフト								
5日	真・女神転生 NINE スタンドアローン版	アトラス	RPG	7800円	●			
	真・女神転生 NINE スタンドアローン版 デラックスパック※1	アトラス	RPG	12800円				
	機甲兵団J-PHOENIX+※2	タカラ	アクション	6800円				
	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	スポーツ	7800円	●	●		
12日	O・TO・GI－御伽－	フロム・ソフトウェア	アクションRPG	6800円				
	峠R	アトラス	レース	6800円				
	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー	マイクロソフト	アクション	6800円	●	●		
19日	テネレッツァ	アクアプラス	アクションRPG	6800円				
	トライアングル・アゲイン2	キキ	アドベンチャー	6800円				
	パンツァードラグーン オルタ※3	セガ	3Dシューティング	6800円	●			
	式神の城 EVOLUTION 紅	メディアクエスト	シューティング	5800円				
	式神の城 EVOLUTION 藍	メディアクエスト	シューティング	5800円				
12月	Innocent Tears	グローバル・エンタテインメント	シミュレーション	6800円				
	Innocent Tears(初回限定版)※4	グローバル・エンタテインメント	シミュレーション	9800円				
	紅の海 Crimson Sea	コーエー	アクション	6800円	●			
今冬発売のソフト								
	エクスチェイサー	アイディアファクトリー	アクションRPG	6800円				
	スパイダーマン	カプコン	アクション	6800円				
	TETRIS WORLDS	サクセス	パズル	4800円				
	ギャラクシーエンジェル	ブロッコリー	シミュレーション	価格未定				
	格闘超人	マイクロソフト	格闘アクション	6800円				
2003年1月発売のソフト								
16日	CAPCOM VS.SNK 2 EO	カプコン	格闘アクション	価格未定				●
	マズル フラッシュ	ビクターインタラクティブソフトウェア	アクション	6800円	●			●
	サウザンドランド	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定				●
	XboxLiveスターターキット※5	マイクロソフト		6800円				●
	同梱ソフト:PHANTASY STAR ONLINE エピソードI&II		RPG					
	頭脳対戦ライブ		テーブル					
	Whacked! ギリヤバ!? 乱闘パーティーテレビ!	マイクロソフト	アクション	価格未定				●
23日	THE HOUSE OF THE DEAD 3	セガ	3Dシューティング	6800円	●	●		
1月	ぷらすぷらむ2	TAKUYO	パズル	6800円				●
	ソウルキャリバー2	ナムコ	格闘アクション	価格未定				
2003年3月発売のソフト								
3月	リッジレーサー最新作	ナムコ	レース	価格未定				
2003年春発売のソフト								
	戦闘妖精 雪風(仮題)	アクアシステム	シミュレーター	6800円				
	真・女神転生 NINE オンライン対応版	アトラス	RPG	価格未定	●			●
	バットマン ダークトゥモロー	ケムコ	アクション	価格未定				
	TOP ANGLER 2(仮題)	シムス	スポーツ	価格未定				●
	NINJA GAIDEN	テクモ	アクション/アドベンチャー	価格未定				
	フィッシングライブ オンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定				●
	ザ・ワイルド・リングス	マイクロソフト	格闘アクション	価格未定				●
	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment	マイクロソフト	シミュレーション	価格未定	●			
2003年夏発売のソフト								
	ブレイクダウン(仮題)	ナムコ	未定	価格未定				
2003年発売のソフト								
	トゥルーファンタジーライブオンライン	マイクロソフト	RPG	価格未定				●
	Kung Fu Chaos	マイクロソフト	格闘アクション	価格未定				
	Crimson Skies:High Road to Revenge	マイクロソフト	アクション	価格未定				
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アクション	価格未定				
	Brute Force(仮題)	マイクロソフト	アクション	価格未定				
	Midtown Madness 3	マイクロソフト	レース	価格未定				●
	MechAssault	マイクロソフト	シューティング	価格未定				●
発売日未定のソフト								
	NEVERLAND SAGA	アイディアファクトリー	ボードゲーム	価格未定				●
	スポーツゲーム(仮題)	アスク	スポーツ	価格未定				●
	トランスワールドサーフ	アタリ	スポーツ	6800円				
	信長麻雀	イーフロンティア	テーブル	価格未定				
	CIRCUS DRIVE	カプコン	レース	価格未定				
	ディノクライシス3(仮題)	カプコン	アドベンチャー	価格未定				
	鉄騎オンライン	カプコン	アクションシューティング	価格未定	●			●
	大戦略VII for Xbox(仮題)	クールキッズ	シミュレーション	価格未定	●			
	エンジェリック・コンサート	サクセス	アドベンチャー	価格未定				
	ライデンファイターズ エヴォリューション	セイブ開発	シューティング	価格未定	●			
	グランドヒート	セガ	レース	6800円		●		
	スパイクアウト エクストリーム(仮題)	セガ	格闘アクション	価格未定				●
	segaGT2002 Append Disk(仮題)	セガ	レース	価格未定				
	segaGT2002 Online(仮題)	セガ	レース	価格未定				●
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定				
	RUNE BRID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定				
	DEAD OR ALIVE code:Cronus(仮題)	テクモ	未定	価格未定				
	名称未定	ナムコ	アドベンチャー	価格未定				
	キングダムアンダーファイア:ザ・クルセイダース	パンタグラム	シミュレーション	価格未定				●
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定				●
	RELICS	ボーステック	アドベンチャー	価格未定				
	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	レース	価格未定				●
	HALO 2	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定				●
	シューティングゲーム(仮題)	メディアクエスト	シューティング	価格未定				●
	戦略シミュレーションゲーム(仮題)	メディアクエスト	シミュレーション	価格未定				●
	パズルゲーム(仮題)	メディアクエスト	パズル	価格未定				●
	山佐Digiクロス(仮題)	ヤマサエンタテインメント	パチスロ	価格未定				●
	ライトガン	未定	ガンコントローラ	価格未定				

●色のゲームは今回初登場のタイトルです。
●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
※1：オリジナル悪魔フィギュア、バインダー、オリジナル時計、IDカード同梱
※2：初回分のみ大河原邦男描き下ろし特別イラストパッケージ、ピクチャーレーベル仕様。ポストカード、オリジナルアニメDVD同梱
※3：初回分のみオリジナルリミックスCD同梱
※4：音楽CD、テレカホルダー、フォトフレーム同梱
※5：Xboxボイスコミュニケータ同梱

次号予告 ファミ通Xbox '03年1月号

次号の内容は……
大好評を博している5号連続『DOAX』の下敷もとうとう次号でラスト。掉尾を飾るのはTeamNINJA渾身の描き下ろし（どのキャラになるのかな？）。さらに表紙の『パンツァードラグーン オルタ』にも大注目!!

11月30日(土)発売
定価590円(本体562円)



©Smilebit/SEGA,2002

BBSも好評のファミ通XboxのHPはコチラ
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株) エンターブレイン　ファミ通Xbox編集部「○○○」係

STAFF ON FAMITSU Xbox

ファミ通Xbox

発行人　浜村弘一
編集人　松本秀尋
編集長　相沢浩仁
アートディレクター　山本和幸
編集スタッフ　小林利治／松井宗通／加藤政樹／西村俊行／佐藤稔／鈴木規康／遠藤栄昭／古屋陽一
制作スタッフ　井上圭司／井上幸治／奥村隆史
フォトグラフ　St.Atom／酒井広司／島崎英俊
進行　川合昇／軍田昇／中井優一／釜下憲紀
編集協力　麻布アルノ／阿部加奈子／荒沢伸二／井口淳也／石井ぜんじ／石坂薫／氏家雅紀
馬波レイ／柏又和宏／菅洲謙色／木村秀樹／関園／小池麻里子／齋藤かよこ
さいとうりか／佐藤大作／砂田大輔／田川ラメ夫／田村雅／戸塚信一／中谷至
百瀬敬／ムゲン（岩鼠誠）
制作協力　MdNコーポレーション（長村仁）／大西若菜／関岡新喜
クリエイティブ レイ（池田伊知郎）／小林えみこ／佐藤大輔
デザイン・ファクトリー・IN／人見勝彦
プラティパス（西田佳子、西沢夏彦、小田原信晃）
フリーウェイ（小山巧、中山尚子、中林武也）／深尾洋子／マイルズ（船場俊久）
山内大助／リーフ（森広尚子）
広告営業　功刀秀樹／水本九州男／原川朗広／李宏樹／安部寿一／桐山達夫
高柳正人／藤下和巳／高橋利恵／田山麻子／樋口尚子／嶋田うれ葉
雑誌営業　酒井明憲／堂前秀隆
制作購買　青木孝道
マーケティング　上床光信／藤池隆司／福田幸司
海外特派員　みちよ・パティロ

X Present エックスプレゼント

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えてXboxソフト&関連グッズをもらっちゃおう! 今回の豪華賞品が勢ぞろいだぞ!!

1 ゲームソフト『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』



3名

←Xboxユーザーの誰もが首を長~くして待っている、南国風リゾートゲーム♥

発売元:テクモ
ジャンル:スポーツ

2 ゲームソフト『ブリンクス・ザ・タイムスイーパー』



3名

←年末いちおしのアクション。時間を操作できるという新しいゲーム性が魅力だ。

発売元:マイクロソフト
ジャンル:アクション

3 ゲームソフト『パンツァードラグーン オルタ』



3名

←カルトな人気を誇るシューティングがXboxで蘇る。超美麗なCGに陶酔せよ!

発売元:セガ
ジャンル:シューティング

4 『パンツァードラグーン オルタ』特製バッチ&ステッカー



3名

←販促用のバッチ&ステッカーをセットで3名に。ソフトとどちらを選ぶ?

提供:セガ

5 『カンタム レッドシフト 超高速空間バトルレース』ノート



5名

←未来を舞台にしたハイスピードレーシング。とってもおしゃれなノートを5名に。

提供:マイクロソフト

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は12月28日(土)発売のファミ通Xbox'03年2月号にて発表させていただきます。

応募締切 **11月29日(金)** 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の▭を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。▭からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか? 表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか? 表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下 2.小学5年生 3.小学6年生 4.中学1年生 5.中学2年生 6.中学3年生 7.高校1年生 8.高校2年生 9.高校3年生 10.浪人生 11.大学生 12.短大・専門学校生 13.会社員 14.自営業 15.主婦 16.フリーター 17.その他

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか? 答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox 2.スーパーファミコン 3.NINTENDO64 4.ニンテンドーゲームキューブ 5.プレイステーション 6.プレイステーション2 7.PS one 8.セガサターン 9.ドリームキャスト 10.ゲームボーイ(カラー版含む) 11.ゲームボーイアドバンス 12.ワンダースワン(カラー版含む) 13.NEOGEOポケット(カラー版含む) 14.パソコン 15.MSX

5 Xboxで購入予定のソフトは何ですか? 表2から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

6 家庭におけるインターネットの通信環境をお教えください。
1.電話回線 2.ISDN 3.ADSL 4.ケーブルTV 5.光ファイバー 6.その他 7.家庭ではインターネットに接続していない

7 読者コーナー READER'S boxに連載中のコラムで、よいと思うものをお教えください。答えはいくつあってもかまいません。
1.大島流ゲームレシピ 2.フランス発Xbox事情 3.X計画 4.ANGEL VOICE 5.全部つまらない

8 あなたがXboxに移植を希望するタイトルを3つ教えてください。

9 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1 今号の記事

1	ファミ通Xboxエクスプレス	27	X SPECIAL:鉄騎
2	緊急速報:ブレイクダウン	28	連載:サンチャWIRED
3	緊急速報:スパイダーマン	29	特別企画:すべてわかった! Xbox Live!
4	緊急速報:大戦略Ⅶ for Xbox	30	特別企画:Xboxアーケード基板Chihiro登場!
5	緊急速報:トライアングル・アゲイン2	31	連載:Xbox300万台への道
6	New Game Cross Review	32	読者コーナー READER'S box
7	X SPECIAL:DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	33	攻略X:鉄騎
8	連載:Team NINJA FREAKS	34	連載:鉄騎月報
9	X SPECIAL:パンツァードラグーンオルタ	35	攻略X:Jockey's Road
10	連載:スマビスタイル	36	攻略X:MAXIMUM CHASE
11	連載:CBAS中央管理局 特別分隊月報	37	攻略X:WWE RAW
12	X SPECIAL:真・女神転生 NINE	38	攻略X:真・三國無双2
13	X SPECIAL:ブリンクス・ザ・タイムスイーパー	39	攻略X:Braveknight~リーヴェラント英雄伝~
14	X SPECIAL:格闘超人	40	連載:BraveKnight リーヴェラントアベニュー
15	X SPECIAL:紅の海 Crimson Sea	41	特別企画:ゲーム甲子園入賞者に聞く!
16	X SPECIAL:デッド トゥ ライツ	42	連載:編集長日記
17	X SPECIAL:O・TO・GI-御伽-	43	連載:プロダクトX
18	X SPECIAL:テネレッツァ	44	連載:海外ゲームマニアクス
19	X SPECIAL:THE HOUSE OF THE DEAD 3	45	連載:ARCADE GAME Front-line
20	X SPECIAL:マズル フラッシュ	46	連載:PC GAME Topics
21	X SPECIAL:エンジェリック・コンサート	47	連載:Xbox公式サイト Xbox.jp 通信
22	X SPECIAL:ドリホー	48	X DATA BASE
23	X SPECIAL:機甲兵団J-PHOENIX+	49	X COMING SOON
24	X SPECIAL:カンタム レッドシフト 超高速空間バトルレース	50	X Schedule
25	X SPECIAL:式神の城 EVOLUTION	51	X Present
26	X SPECIAL:Innocent Tears	52	付録:DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball下敷

表2 購入予定ソフト

1	Innocent Tears	34	デッド トゥ ライツ
2	エクスチェイサー	35	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
3	Xboxスタータキット	36	DEAD OR ALIVE code:Cronus
4	エンジェリック・コンサート	37	TETRIS WORLDS
5	O・TO・GI-御伽-	38	テネレッツァ
6	GAIA BLADE	39	鉄騎
7	格闘超人	40	トゥルーファンタジーライブオンライン
8	CAPCOM VS SNK 2 EO	41	TOP ANGLER 2(仮題)
9	カンタム レッドシフト 超高速空間バトルレース	42	トライアングル・アゲイン2
10	Kung Fu Chaos	43	トランスワールドサーフ
11	機甲兵団J-PHOENIX+	44	ドリホー
12	ギャラクシーエンジェル	45	NINJA GAIDEN
13	キングダムアンダーファイア:ザ・クルセイダース	46	N.U.D.E.@Natural Ultimate Digital Experiment
14	グランドビート	47	NEVERLAND SAGA
15	Crimson Skies:High Road to Revenge	48	バットマン ダークトゥモロー
16	紅の海 Crimson Sea	49	パンツァードラグーン オルタ
17	CIRCUS DRIVE	50	フィッシング ライブ オンライン
18	サウザンドランド	51	ぷらすぷらむ2
19	THE HOUSE OF THE DEAD 3	52	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー
20	ザ・ワイルド・リングス	53	Brute Force(仮題)
21	式神の城 EVOLUTION 蒼	54	ブレイクダウン
22	式神の城 EVOLUTION 紅	55	Project Gotham Racing 2
23	[illegible]	56	HALO 2
24	真・女神転生 NINE オンライン対応版	57	MASTER SLAVE
25	真・女神転生 NINE スタンドアローン版	58	マズル フラッシュ
26	スパイクアウト エクストリーム	59	Midtown Madness 3
27	スパイダーマン	60	MechAssault
28	戦場の出前持ち	61	山佐Digiクロス(仮題)
29	[illegible](仮題)	62	ライデンファイターズ エヴォリューション
30	ソウルキャリバー2	63	リッジレーサー最新作
31	大戦略Ⅶ for Xbox(仮題)	64	RUNE BRID
32	ディノクライシス3(仮題)	65	RELICS
33	鉄騎オンライン	66	Whacked! ギリヤバ! 乱闘パーティ・テレビ!

ファミ通Xbox 10月号 X Present 当選者発表

①「segaGT」 宮城県/赤間智彦 神奈川県/霜田尚志 愛知県/河合勝利 ②「MARVEL VS.CAPCOM 2 New Age of Heroes」 群馬県/竹内広和 大阪府/清原正雄 兵庫県/山本雄洋 ③「真・三國無双 2」 北海道/佐々木章 千葉県/佐藤誠 福井県/塚本一 ④「Braveknight~リーヴェラント英雄伝~」 東京都/野口圭 岐阜県/渡辺憲一 沖縄県/大宜見朝哉 ⑤「MAXIMUM CHASE」 静岡県/佐藤充広 新潟県/長谷川光 大阪府/倉原徳(以上敬称略)



純白の使徒・・・それは天からの恐怖。
XBOX
ドラマティックシミュレーションRPG
Innocent Tears
イノセント ティアーズ
原画
山内則康
キャラクターデザイン／3Dキャラ監修
うたたねひろゆき
2002年11月14日発売予定
限定版 予価：9,800円（税抜） 通常版 予価：6,800円（税抜）
Xbox™用ゲームソフト
HOME PAGE http://www.gae.co.jp/
●発売元：株式会社 広
●企画・開発：
A・エンタテインメント
©2002 KOBI co.,ltd. ©2002 Global A Entertainment,inc. ©2002 うたたねひろゆき／制作委員会



FAMITSU-Xbox 2002 December.12月号
ファミ通Xbox
平成14年12月1日発行
株式会社エンターブレイン
定価590円 (本体562円)
T1107885120591
PRINTED IN JAPAN 凸版印刷 ©ENTERBRAIN 2002 雑誌07885-12